

N° 108 - Août/septembre 1996 - 32 F

520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

HADES

JAGUAR

ET AUSSI...

PHOTOLINE



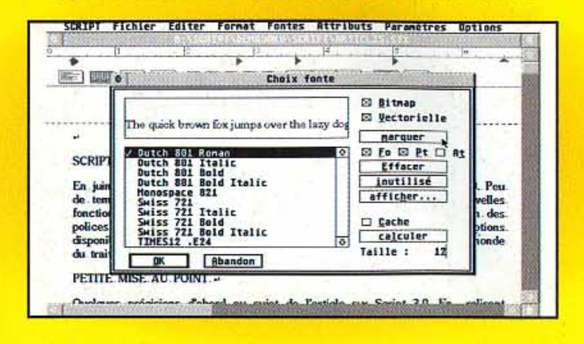
La retouche photo comme vous ne l'avez encore jamais vue !

Quincy



Le premier studio d'enregistrement virtuel sur Falcon

SCRIPT 5 EST LÀ !!!



La collec' : Tous les jeux Jaguar !

BELGIQUE 250 FB
SUISSE 10 FS
DOM-TOM 50 F
LUXEMBOURG 225 F LUX



LA BéCaNe



96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 42 80 10 39 - Télécopie. 42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon C-Lab 4 Mo MK X	6 990
Falcon C-Lab 4 Mo Tower	8 990
Falcon Tower disque dur 1 Go	10590
Falcon 16 Mo disque dur 1 Go	12190
Mise en Tower Falcon	1 990

MONITEURS

Monochrome STF/STE 14"	1 190
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 590
SVGA 17"	3 900

NOUVEAUTES

Lecteur cartouche 1 Giga externe

Jazz livré avec 1 cartouche

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	590
STE 4 Mo	1 190
Carte d'extension TT 4/32 Mo nue	1 490
TT 030 à 8, 16, 32, 64 Mo	
Carte d'extension Falcon nue 4/16 Mo	625
Carte extension Falcon 16 Mo	2390

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 520 Mo IDE	1 490
Externe STF/STE avec TopLink 540 Mo	2 380
Externe Falcon/TT 540 Mo	2 180
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
Dual Panasonic (magnéto-optique 650 Mo + CDRom X4 externe)	5 400
CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE	3 190
CD+disque dur 540 Mo pour falcon	3 290
Lecteur JAZZ 1 Giga avec cartouche	
SysQuest EZ Drive 135 Mo externe	1 590
La cartouche supplémentaire 135 Mo	170

PROMO JUILLET AOUT*

Carte Extention Falcon avec mémoire 16 MO	1990

IMPRIMANTES

Canon BJ 200 EX	2 000
Epson 820 n & b	1 700
Kit couleur Epson 820	700

CARTES GRAPHIQUES

Nova 16 millions de couleurs Falcon	2 590
TT Nova VME 1 Mo	2 590
TT Nova VME 2 Mo	3 390
Falcon Screen Blaster	490
Screen Blaster interne	390

CARTE ACCELERATRICE

AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

**Tos 4.04 et tower ou rack impératif*

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

MODEMS / SON

Jam 8	2480
Jam Pro Rack	2990
Jam2in	1690
Jam 8 In	2690
Jam samplelock	290
Jam fastcart	350
Jam doublecart	450
14 400 bauds	1 290
28 800 bauds	1990
Enceintes 2 X 120 W	380

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Gémulator	1 300

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400

DIVERS

Lecteur disquette STF STE Falcon	350
Coprocesseur 68882	390

SCANNERS

Epson GT 8500	5 990
Epson GT 9000	7 225

JoyStick**ATARI** : 100F, Prolongateur JoyStick : 80F,
Souris : 150F, Adaptateur VGA Falcon : 150F

REPARATIONS de tous vos matériels ATARI
ACHAT et REPRISE de votre ATARI
Pentium 100 Mhz multimédia 8190 F
avec reprise de votre 1040 ou 520 STE



est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h
samedi de 10 h30 à 17 h 30 Fermeture le lundi
Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, matériel voyageant au risque et péril du destinataire. Règlement par chèques ou cartes de crédits.
Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande. Matériels neufs



le 8in 8out est là !

8 entrées et 8 sorties audio analogiques pro pour votre FALCON

LES JAM OUT/IN : sorties analogiques sont soit en jack 6.35 soit en XLR plastique ou métal et dans tous les cas symétriques et assymétriques. Les versions PRO sont en rack 1u.

Jam 8 out : 2450 F – *Jam 8 in* : 2690 F – *Jam 8 out PRO* : 2990 F – *Jam8in FOR PRO* : 2790 F – *Jam 2 in FOR PRO* : 2560 F – *Jam 8in 8out PRO* : 5680 F – *Jam 8in 8out PRO XLR* : 6350 F

Mais JAM c'est aussi :

Jam SAMPLE CLOCK, horloge 44.1 kHz ou 48 kHz pour échantillonner aux fréquences CD ou DAT: *290 F*

JamFAST CARD : rallonge buffer pour port cartouche : *350 F*

ATARI CD MASTER

Entrez dans le monde du CD ROM multimédia.

7 titres du monde PC porté sur ATARI :

UFO II
SPACE MISSION
TIME ALMANAC 1990s
TIME ALMANAC 1995
PHARMASSIST
MPC WIZARD



et surtout INFOPEDIA 2.0

une encyclopédie multimédia regroupant :

- Les 29 volumes de l'encyclopédie FUNK & WAGNALLS
- Hammond World Atlas
- ROGET'S 21st Century Thesaurus
- The 1995 World Almanac & Book of Facts
- Merriam-Webster's Dictionnary
- The Merriam-Webster's new Biographical Dictionary of Quotations
- Merriam_webster's Dictionary of english language
- Webster's new Biographical Dictionary

Soit 200 000 références, plus de 5000 photos, 2100 cartes, 450 sons..

compatible ST/TT/FALCON.



**en vente chez votre revendeur ou à
LA TERRE DU MILIEU BP 11 74310 LES HOUCHES
tél 50 54 59 41
(port en sus)**





enfin le véritable multimédia sur FALCON

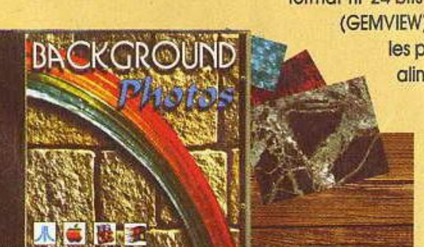
Si vous en avez assez des programmes qui sous exploitent votre ordinateur
Si vous êtes frustrés par les logiciels de dessins habituels
Si vous aimez la nouveauté
Si le multimédia vous fait rever
Si vous voulez en avoir vraiment plus que pour votre argent

ALORS RAINBOW II EST FAIT POUR VOUS !!!

BACKGROUND Photos

100 superbes photos de textures

- deux résolutions pour chaque : 640 * 480 en 72 DPI et 1536 * 1024 en 300 DPI – format TIF 24 bits – livré avec les viewers pour ATARI (GEMVIEW), PC et MAC – livret reprenant toutes les photos par catégories (eau et verre, alimentation, bois et métal, marbre et granit, mur et pavements, objets manufacturés, murs et tapisseries, plantes et végétations, tapis et tissus).



249,00 F

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980–5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Marc ABRAMSON (REDRACKAM),
François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET,
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Tristan COLLET, Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN),
Hervé PIEDVACHE, Florent GONDOUIN, Pascal BARLIER,
Bruno ANCELIN

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et
Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

EDITO

Ca y est, ils sont là !

La relève est assurée avec l'arrivée effective des deux nouveaux clones Atari : le FALCON MKX et l'HADES.

La saga du TOS continue et ce n'est pas du virtuel. Etonnamment tous deux sont disponibles depuis début Mai, le plus ponctuel d'entre eux étant évidemment l'Hades qui a pointé son nez à la date initiale prévue. C'est si rare dans l'informatique, que cela méritait d'être souligné, mais peut-être doit-on y voir là la légendaire précision suisse qui anime Fredi ASCHWANDEN.

En tout cas, vous êtes nombreux à vous passionner pour cette nouvelle génération de compatibles TOS... passionnante, il faut bien le dire et c'est tant mieux car tant que nous serons nombreux à vouloir continuer notre aventure, celle-ci continuera.

Je reprendrais une phrase d'Alain CHAMPAGNE, conforté dans l'émission de France Inter "Rue des Entrepreneurs" :

"on peut soit faire du marché de masse, soit de l'artisanat de génie, mais il n'y a plus de place pour le stade intermédiaire"

Le travail de Fredi ASCHWANDEN, de SOUNDPOOL, de Charlie STEINBERG, de Douglas LITTLE (APEX MEDIA), de STUDIO CAPITALE, de OXO CONCEPT, d'ETILDE, de DIGITAL ARTS, de Rodolphe CZUBA... (la liste est longue) relève de cet artisanat de génie et c'est pour cela que nous sommes toujours aussi nombreux à l'apprécier.

Alors fêtons l'évènement : deux nouvelles machines le même mois, ça se champagnise !!!

Godefroy de MAUPEOU

SOMMAIRE



magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 48 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures)
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°108 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

Comme je sais que vous allez avoir beaucoup de temps libres durant cette période estivale et que, comme d'habitude, votre cher compagnon siliciumé (ne pas confondre avec...) ne vous quittera pas voici une disquette avec 4 jeux de réflexion ! grâce à ST Mag, vous allez pouvoir draguer en toute sécurité ; mode d'emploi :

Flipper

Toutes machines
Moyenne résolution

Comme son nom ne l'indique pas, Flipper est un jeu d'Othello ! après le vocabulaire, on attaque donc la stratégie... Cela vous servira peut-être pour une approche finement travaillée au dit bar du camping" !!

Scrabble

ne marche pas

Toutes machines
Résolution mini de 400 lignes

Que dire de ce jeu mondialement connu si ce n'est que vous allez améliorer votre vocabulaire et enfin épater les filles au dit bar du camping" !!

Keno

ne marche pas

Toutes machines
version Couleur & Monochrome

Rien de tel qu'un jeu de hasard pour ouvrir une soirée. De plus, c'est bien connu, les filles sont les plus joueuses, alors...

Wall Ball

Toutes machines
Monochrome

Que diriez vous de vous détendre un peu après une soirée agitée sous la tente ? Alors chargez Wall Ball, chacun son camp et c'est parti !

STUT ONE III SRC

Toutes machines

Les programmeurs français sont des petits veinards car François PLANQUE leur livre ni plus ni moins que l'intégrale du source de STUT ONE III qu'ils vont pouvoir faire évoluer à loisir. pour plus d'infos, consultez l'article en cahier Communication.

TELECARTE

Toutes machines

Vous vous souvenez sans doute de ce petit programme donné sur la disquette d'un ST MAGAZINE de l'année dernière. Et bien voici sa toute dernière version.

CATALOGUE

Il n'est pas encore là ce mois-ci, faute de place (POV et STUT ONE y contribuant fortement). Vous le retrouverez à la rentrée avec l'adresse du CLUB M 2000 qui a si longtemps fait défaut.

LA TERRE DU MILIEU DISTRIBUE LA JAGUAR

Devant la bousculade aux portes d'ATARI UK pour distribuer la JAGUAR en France, LA TERRE DU MILIEU s'est portée volontaire et a remporté le titre de DISTRIBUTEUR OFFICIEL JAGUAR EN FRANCE.

Ce n'est pas une mince tâche qui nous attends car la politique d'Accord (pas de pub, pas de prêts de jeux, commandes encaissées mais non livrées...) ainsi que la non-politique de communication d'ATARI, ont laissé le marché français en piteux état.

Malgré cela, il y a encore un potentiel et c'est ce que nous voulons démontrer au fil des mois qui viennent. La Jag est la seule console nouvelle génération à un prix inférieur à 1000,00 F (790,00 F avec un jeu). Certes le tarif de la PSX a baissé, mais elle reste nettement au-dessus de ce seuil fatidique, se coupant ainsi de toute une part de clientèle n'ayant pas les moyens ou l'envie de mettre une grosse somme dans ce qui n'est, sommes toutes, qu'une console de jeu.

La premières chose à faire, c'est la promotion. Il y aura donc une campagne de publicité qui démarrera dans CD CONSOLE à partir de fin Août avec un parti pris assez original, puisque façon BERNBACH, le génial publicitaire qui a inventé toute la communication (avec des décennies d'avance) de Volkswagen après la guerre.

On affirme les critiques et on les retourne par un argumentaire béton. Après cela personne ne peut plus dire "oui mais !". On vous laisse la surprise de découvrir cette campagne à la fin de l'été. Mais la pub sans l'info, cela ne sert pas à grand-chose, aussi il y aura bien évidemment de la communication ainsi que des prêts de jeux à tous les médias susceptibles d'être intéressés (magazine, télé, radio...)

Rendez-vous pour la rentrée !!!

UN SALON ATARI CET AUTOMNE

Il se prépare. Il est encore un peu tôt pour vous donner son nom, sa date exacte et son lieu, mais tenez-vous prêt, il aura lieu c'est sûr. Dans les organisateurs il y a le club M2000, LA TERRE DU MILIEU et OXO CONCEPT.

Si vous avez des idées, des envies ; n'hésitez pas à nous les faire parvenir, on n'attend que cela !

ON CHERCHE UN PROGRAMMEUR

D.DUMOULIM cherche un programmeur en C pour porter son jeu PC BLUPIMANIA sur ATARI et AMIGA.

Si cela vous tente, contactez le à cette adresse : Dominique DUMOULIN

3, Ch.. De la Brume CH-1110 MORGES

Le CH devant le code postal indique que c'est en Suisse !!!

ON CHERCHE UN DESSINATEUR

JAGUAR CONNEXION et LYNX CONNEXION cherchent un dessinateur amateur amateur bénévole pour illustrer leurs deux indispensables fanzines.

Contact : JAGUAR CONNEXION
46, rue de Versailles 82300 CAUSSADE

LES FALCON COMPATIBLES AFTERBURNER

Rodolphe CZUBA de CENTEK nous informe que les FALCON compatibles AFTERBURNER sont les REV. CD et DC.

En dehors, point de salut !

DU NEUF CHEZ ASF !

Pas mal de nouveautés chez APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE, qu'on en juge !

Cet été :

– MAGIC PC encore plus compatible que MAGIC MAC (même les jeux comme ASTEROID tournent dessus, c'est tout dire). Il s'agit en fait d'une base de TOS 3.06 avec (malheureusement) des résolutions TT pour cette première version.

– SCRIPT 5

Pour la rentrée :

– EASE 4

– MAGIC 5 s'il s'avère différent du MAGIC 4 français (plus évolué que le MAGIC 4 allemand pour une fois).

– KOBOLD 3

– HD DRIVER

– le nouvel OUTSIDE

Et TEXEL alors ?

LA STARTRACK ARRIVE !!!

Vous vous souvenez de cette carte son pour HADES évoquée dans un précédent article. Et bien, un gros dossier la concernant vient de nous arriver.

Première surprise, elle marche(ra?) sur HADES, MEDUSA mais aussi EAGLE, TT et MEGA STE grâce à la connexion sur le bus VME.

Deuxième surprise, elle est(sera ?) livrée avec un logiciel de D2D quatre pistes qui a l'air très costaud. Remarquez cela vaut mieux avec une telle interface (entrées et sorties XLR, sorties SP/DIF, DSP optionnel).

Une déception par contre, elle ne respecte pas les fonctions X-BIOS du FALCON. Ce qui veut dire en clair qu'il faut revoir l'adressage des données des programmes actuels afin qu'ils soient compatibles. A ce titre, nous tenons à disposition tous ses registres pour les programmeurs qui voudraient s'y adonner. Nous avons d'ailleurs déjà envoyé ceux-ci à PARX (QUINCY), STUDIO CAPITALE (STUDIO SON), OXO CONCEPT (l'autre STUDIO SON) et SOUNDPOOL qui se dit prêt à adapter ses programmes pour la STARTRACK.

Cette doc est en allemand, mais semble très claire à priori (je suis totalement inculte an matière de programmation).

L'HADES arrivera t'il à remplacer le FALCON AUDIO qui semble devenir de plus en plus virtuel ? On le souhaite et ce d'autant plus que le milieu musicien est extrêmement attaché à l'ATARI comme on a pu le constater avec les premiers retours de notre campagne de publicité pour LA TERRE DU MILIEU dans KEYBOARDS.

NAES

NAES, alias le nouveau TOS multitâche, est disponible depuis plusieurs mois en Allemagne. Il le sera bientôt chez nous par le biais de COMPOSCAN FRANCE.

Quel est son intérêt depuis l'avènement de MAGIC 4 (qui est un très gros succès en France) ?

Et bien tout (ou quasiment) marche avec, ce qui n'est pas un mince avantage !

Vivement Septembre !

DES NOUVELLES DE LA PARSEC 44

Après moult études de prix, les concepteurs de la PARSEC se sont rendu compte que cette dernière risquait de coûter beaucoup trop cher pour le commun des falconniste. Du coup, ils ont remis leur projet sur la table à dessin et travaillent à une autre carte avec un deuxième DSP, mais beaucoup moins chers. La PARSEC 44 pourrait toutefois continuer son chemin, mais en tant que modèle haut de gamme et déclinée pour HADES.

Là aussi, avec un peu de chances, on devrait avoir du neuf à la rentrée.

HADES 60 : 120 et 133 Mhz

L'HADES 60 est en fait cadencé à 120 Mhz et dépasse donc de fait le moindre PENTIUM 120. A noter que cet automne, c'est à 133 Mhz qu'il devrait tourner.

L'HADES, le seul compatible TOS qui augmente sa vitesse avec les saisons.

Ah, au fait la rom de l'HADES est un TOS 3.6M (M pour modifié). Il paraît que j'ai oublié de le signaler le mois dernier.

EB_MODEL

Le célèbre modeleur d'Emmanuel BARANGER continue son bonhomme de chemin et possède maintenant des routines 68030/68882/DSP. Il y a aujourd'hui plus de 120 personnes enregistrées à cet indispensable modeleur pour le plus puissant des raytraçeurs sur ATARI, j'ai nommé POV. Un beau score !

Pour ceux qui ne font pas partie de ces 120 personnes et qui ragent devant leur impuissance à faire fonctionner POV, qu'ils sachent que EB-MODEL ne coûte que 150,00 F ce qui est donné vue la puissance du logiciel.

édité par
Emmanuel BARANGER
12, rue de la Tuilerie
86220 DANGE SAINT ROMAIN

VIDEOMATIQUE RECIDIVE

Il y a peu, nous évoquions le visuel de la vitrine de VIDEOMATIQUE à Brives dans le 19 avec son PC en miette et son argumentaire cinglant.

Et bien Guy RAYNAL récidive. Voici le texte de son nouveau pamphlet :

"Dans le fond, je regrette tout ce que j'ai écrit

auparavant sur les PC. Ces machines sont finalement très bien, même excellentes, voire parfaites. Techniquement leur niveau performance est extraordinaire, leurs possibilités sont immenses, leur adaptabilité phénoménale.

La multitude d'options, de cartes, d'accessoires en font des machines pouvant répondre à tous les besoins. L'immense variété de leurs programmes peut satisfaire tous les besoins, du général au particulier. Il est réconfortant de voir que le magnifique et coûteux programme que l'on vient d'acquérir est remplacé trois mois plus tard par une nouvelle version corrigeant les bugs et les problèmes de fonctionnement de ce programme avec telle ou telle carte, moyennant une somme modique. Si par malchance ce n'est pas la carte en votre possession, vous avez toujours le loisir de changer de carte, moyennant une modique somme, ou attendre trois mois de plus pour avoir une nouvelle version du programme tenant compte de votre carte, car les programmeurs sur PC n'abandonnent jamais un possesseur de PC.

Quelle immense joie de pouvoir enfin faire fonctionner ce merveilleux programme, avec toutes ses cartes, après toutes ces semaines laborieuses. Quel régal ! Que les images sont jolies !...

Pour passer à un autre programme, et afin d'éviter les nombreux ennuis de configuration machine. Les programmeurs PC ont eu l'heureuse idée de créer de nombreux programmes de configuration automatiques qui, moyennant une modique somme, vous permettront de configurer sans trop de difficulté votre machine favorite, à la condition d'avoir les cartes reconnues par ces programmes.

Ce que les possesseurs d'autres ordinateurs que PC ne connaissent pas et ne connaîtront jamais, c'est la joie, la satisfaction et le plaisir de voir enfin fonctionner convenablement son programme après des semaines et des mois d'inquiétude et d'angoisse.

La victoire sur la machine apporte un sentiment de plénitude et de puissance que ne connaîtront jamais les possesseurs de MAC ou plus particulièrement d'ATARI, car ces machines, dès le premier jour, se plient sans broncher au moindre caprice de leur utilisateur.

Le cas du FALCON d'ATARI est symptomatique de la dérive de l'informatique d'aujourd'hui.

Comment peut-on avoir le culot de prétendre que dans un appareil de 47x24x7 cm, clavier compris, on peut loger un ordinateur traitant le son qualité CD, des images qualité broadcast en true colore, avec 14 mégas de mémoire vive et un disque dur d'un Giga octet, plus un lecteur de disquette.

C'est une insulte au bon sens rationnel des possesseurs de PC, habitués du tournevis et de la pince, et abonnés aux diverses Hot-line de leurs fournisseurs de matériel ou de logiciels. France Telecom leur dit merci. Combien de fois ai-je vu leur mine atterrée lorsque je passe subitement d'une PAO à un logiciel d'image de synthèse en trois clics de souris et un grand sourire aux lèvres...

C'est alors que surgit du tréfonds de leur esprit la phrase qui tue : "Oui c'est bien, mais il n'utilise pas Windows 95 !".

Horreur et damnation ! L'argument est imparable. Il semble en effet impossible de faire admettre à un possesseur de PC que travailler sur un programme informatique aboutit à créer des fichiers afin de les imprimer, de les écouter, de les regarder, etc... et que, dans la mesure où ces fichiers ont un format standard, il est possible de les utiliser sur pratiquement n'importe quelle autre machine.

Je crois qu'en réalité leur raisonnement est tout autre. Je crois que les possesseurs de PC en ont tellement bavé pour réussir à faire fonctionner leur machine et leurs programmes, qu'ils ne supportent pas, mais alors pas du tout, que des possesseurs de non-PC puissent arriver au même résultat les doigts dans le nez et le sourire aux lèvres.

Heureusement le prêt-à-brancher-Internet arrive. Fini les casse-tête.

Que vont-ils faire de leurs vieux Pentium en panne de configuration pour la 23ème fois ?"

Godefroy de MAUPEOU

CENTurbo 1

Depuis la première version de cette carte accélératrice pour Falcon, son auteur a créé sa société (CENTEK) et nous propose donc une nouvelle CENTurbo I.

CENTurbo : Comment ça marche ?

Toutes les cartes accélératrices Falcon se différencient "en gros" en deux grandes catégories. Les cartes apportant des éléments plus performants que ceux d'origine (ex : Afterburner, Parsec 44) ou les cartes qui augmentent les performances des éléments d'origine du Falcon. La CENTurbo I fait partie de cette dernière catégorie puisqu'elle propulse vos 68030, DSP et autres FPU à 40 MHz ! Mais ce n'est pas tout, le bus passe de 16 à 20 MHz et le videl obtient une fréquence de 50 MHz. Un détail à souligner, la CENTurbo I est débrayable par un simple interrupteur et on peut même l'activer ou la désactiver après allumage de la machine.



Installation

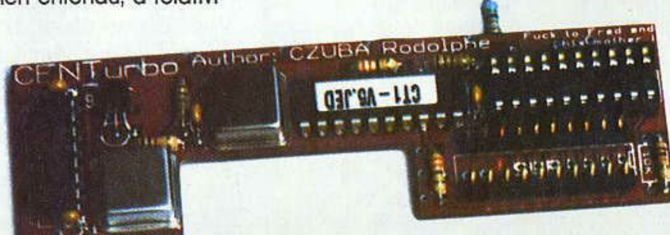
La CENTurbo I nécessite comme beaucoup de cartes accélératrices un fer à souder et une bonne compétence dans l'électronique : 13 soudures au total, environ trois quarts d'heure de travail et c'est installé. Une fois posée, on remarque aisément que notre petit "add on" rouge s'intègre parfaitement dans le Falcon et qu'il ne gênera aucune autre installation de carte supplémentaire dans la machine.

l'ancienne CENTurbo

Des chiffres !

Malheureusement, vous n'aurez pas de chiffres nets et précis ce mois-ci, notre Falcon "essayeur" étant tombé en panne, triple buse !!! Cependant, je tiens tout de suite à préciser, pour les mauvaises langues, que la panne n'avait aucun rapport avec notre sujet. On peut tout de même vous transmettre quelques résultats obtenus avec Gem Bench 4.00 (voir tableau). Il faudra attendre le mois prochain (patience !!!) pour avoir des applications concrètes et une appréciation de la compatibilité qui a déjà l'air excellente (aucun problème rencontré jusqu'alors).

Ces chiffres sont, bien entendu, à relativiser, seuls des tests concrets pourront nous donner une appréciation correcte de l'accélération de la CENTurbo I. A noter qu'avec NVDI l'accélération de l'affichage prend toute sa quintessence (Test Gembench › 400 % en mode Display !!).



la toute nouvelle CENTUrbo "rouge CENTEK"

CENTscreen : une révolution !

Passons maintenant au gestionnaire de résolutions étendues livré avec la CENTurbo I (il sera aussi livré avec la CENTurbo II). CENTEK nous prouve ici son degré de compétence avec CENTscreen. après une installation très simple sur le disque de boot vous relancez la machine. Vous allez dans le menu "Modes vidéo" du Falcon et Ooooh ! Surpriiiise ! il a complètement changé ! Vous avez maintenant un économiseur d'écran, une gestion des normes "Energy Star", la possibilité de mettre un écran virtuel ultra-rapide, les classiques "ST –Compatibles" (ST basse...), et surtout un choix dans les différentes résolutions qui laisse rêveur sur Falcon. Imaginez du 1120 * 820 256 Couleurs sur un SVGA et le ralentissement qui découle d'une telle résolution n'est que d'environ 30 % (on est toujours plus rapide qu'un Falcon normal !!!). Au niveau compatibilité, tous ce qui est écrit "proprement" passe sans problème avec la CENTurbo I et CENTscreen. Seuls quelques programmes "bidouille" plantent généralement à cause du mode vidéo. Pour notre part, nous n'avons eu aucun problème avec les logiciels actuels du marché. Par rapport aux SCREENBLASTER et autres BLOW UP, CENTscreen franchit un nouveau cap, celui de l'intégration dans le système du FALCON.

Test réalisé avec Gembench 4.00 en 640 * 480/16 couleurs.

Gemdialog : 137 %
VDI Text : 138 %
VDI Text effect : 145 %
VDI Small Text : 139 %
VDI Graphic : 162 %
Gem Window : 136 %
Integuer Division : 251 %
Floath Math : 176 %
Ram Acces : 162 %
Rom Acces : 163 %
Blitting : 133 %
VDI Scroll : 134 %
Justified Text : 137 %
VDI Enquire : 140 %
New Dialogue : 138 %

CPU : 188 %
Display : 139 %
Global : 152 %

Première conclusion

C'est du tout bon ! A première vue (je rappelle que le test s'est abrégé dû à un Falcon capricieux) toutes les conditions (fiabilité, compatibilité, gain) sont réunies pour que la CENTurbo I & CENTscreen soient incontournables. D'autant plus que pour son prix, c'est cadeau !!! A noter pour les Falcons déjà accélérés que le logiciel CENTscreen devrait être disponible séparément pour environ 200 Frs d'ici peu, se renseigner auprès de CENTEK.

La suite au prochain numéro.

Tristan COLLET

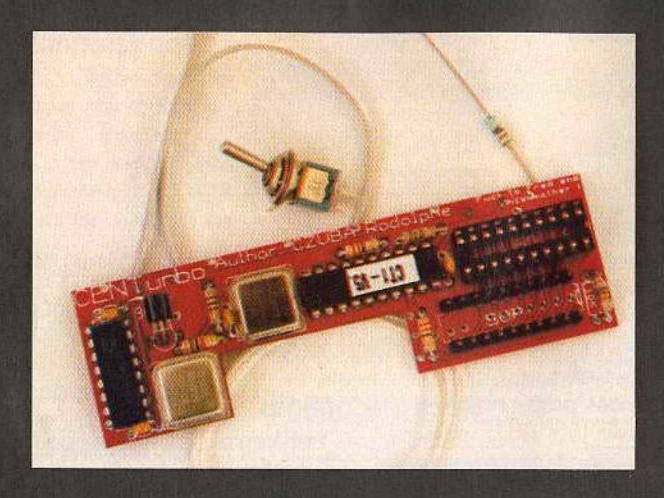
CENTEK

Du mardi au samedi, de 12 à 19 Heures
(Province)44 71 55 04

Rue des Sorbiers, 28
60290 LAIGNEVILLE
sur RDV uniquement !

CENTurbo I — 890 F.

LA carte accélératrice du Falcon !
Redécouvrez CUBASE Audio et STUDIO SON en TURBO !
La puissance globale est multipliée par 2 avec le BUS à 20 MHz, les CPU, FPU et DSP à 40 MHz, et le VIDEL à 50 MHz
Un commutateur matériel permet de choisir à tout moment entre le mode NORMAL (Falcon d'origine à 100%) et le mode TURBO.
Le mode TURBO est utilisable avec les moniteurs SM124/5 et RVB/TV.
La quasi totalité des logiciels fonctionnent en TURBO, y compris la plupart des jeux.
La CENTurbo s'intègre discrètement dans le boitier d'origine et ne gène aucune autre carte.



Conçue et fabriquée par CENTEK, elle a été pensée pour une installation très simple (13 fils à souder) et rapide (30 minutes). Une notice permet à tous ceux qui savent tenir un fer à souder, une installation sans risque et une Hotline technique reste à votre disposition en cas de doute... ou de problème.
Fournie avec les logiciels CENTscreen et CENTvidel.
Le logiciel CENTscreen permet de travailler dans des résolutions étendues comme, par exemple, 896*672*16 à 66Hz, 1024*768*16 à 99Hz (entrelacé) ou encore 640*480*TC à 52Hz. CENTscreen intègre un économiseur d'écran compatible ENERGY-STAR et les modes Virtuels qui fonctionnent avec CUBASE Audio ! Imaginez une partition de 4000*2000 qui scrolle (en hard) à droite et en bas ! Avec le logiciel CENTvidel, vous pouvez modifier ou créer vos propres modes vidéo avec la plus grande simplicité.
Logiciels gratuits pour les possesseurs d'une CENTurbo d'OXO...
Prix spécial de 600 Frs pour les développeurs, contactez nous !

Pose en 48 heures	200 F
Pose immédiate sur RDV	300 F

CENTurbo II

Cette carte réunit tout ce qu'il manque au Falcon !!
Elle reprend toutes les caractéristiques de sa petite soeur avec en plus :
Un nouveau CPU 68030 32 BITS à 60 MHz
Un support COPRO 68882 vous permet de réutiliser votre COPRO 33MHz à 60 MHz et en 32 BITS !
Un support de SIMMs 32 Bits standard vous permet, enfin, d'avoir de la TT-RAM (4, 8 , 16 ou 32 Mo) accédée 20% plus vite que sur un TT !
Superbement dessinée, la CENTurbo II s'intègre DANS LE BOITIER D'ORIGINE en s'enfichant dans le SLOT BUS et ne nécessitant que 14 soudures. Le Slot BUS est reporté pour vos anciennes cartes et étendu en 32 Bits Data, Adresse et signaux du 030 (doc disponible pour les développeurs !)

La CENTurbo II est capable de piloter 2 cartes ISA, en lui insérant un cable adaptateur au bout duquel se trouve 2 SLOTS ISA. Sur ces slots seront bientôt proposés une carte VIDEO et une carte ETHERNET.
Enfin la CENTurbo II possède un emplacement pour une FLASH EPROM de 64 Ko qui intégrera le BOOT du nouveau système d'exploitation prévu pour les ordinateurs CENT 40.

CENTurbo II sans ram	2290 Frs
+ 4 Mo	+ 400 Frs
+ 16 Mo	+ 1600Frs

Adaptateur ISA — + 690 Frs
Fourni avec drivers pour carte VIDEO (type ET4000) et carte ETHERNET (type NE2000).
Prix spécial pour les développeurs !

RAM

CENTram 14 nue — 340 Frs
La plus célèbre des cartes mémoires Falcon.
Passez à 14 Mo avec une SIMM 32bits standard.
CENTram 14 équipée — 1990 Frs

CENTram 812 nue — 490 Frs
Pour passer votre F030 à 8 ou 12 Mo avec une SIMM 32bits standard de 4 ou 8 Mo.
CENTram 812 avec 4 Mo — 890 Frs
CENTram 812 avec 8 Mo — 1290 Frs

CENTram ST4 nue (notice) — 390 Frs
Pour passer votre STF ou MST1 à 4 Mo avec une SIMM 32bits standard de 4 Mo.
CENTram ST4 équipée — 790 Frs

STE à 2 Mo (2 SIMMs 1Mo)	400 Frs
STE à 4 Mo (4 SIMMs 1Mo)	800 Frs
MST2 à 4 Mo (16 chips)	400 Frs
TT030 2Mo ST-Ram	600 Frs
TT030 Carte TT-Ram nue	690 Frs

REPARATIONS de toute la gamme du ST au Falcon.
Pièces détachées. Des années d'expérience !
Testez nous ! Devis GRATUIT
Forfait hors pièces 48H — 300
Forfait IMMEDIAT sur RDV — 400

TOS (avec notice de montage)
TOS 2.6 pour STE/MSTE — 190
BITOS 1.62/2.6 pour STE/MSTE — 290
MODE 2.6 — 100
Petit circuit pour utiliser un TOS 2.6 sur STF et MST.
Fonction BITOS avec l'ancien TOS en 2 boitiers (notice).
mode 2.6 + TOS 2.6 — 290

MODE HD — 190
Petit adaptateur pour utiliser un lecteur 1.44 Mo sur STF/E et MST. Avec notice de montage.

Controleur AJAX	170
Lecteur 1.44	300
COPRO 68882-33	300

Ces modèles supportent les fréquences des cartes CENTurbo

COMPO Micro Vidéo BELGIQUE +32.82.61.14.51 sur FALCON

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.
Publicité non contractuelle



BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO



SCRIPT 5

Pour aborder la prochaine rentrée scolaire dans de bonnes conditions, l'auteur de Script a pensé à vous. Entre nous, vous ne comptez pas cuire au soleil toute la journée ? Non ? Alors, vous allez pouvoir mettre à profit vos vacances pour vous familiariser avec les nouvelles fonctions offertes par Script 5.

Polices vectorielles

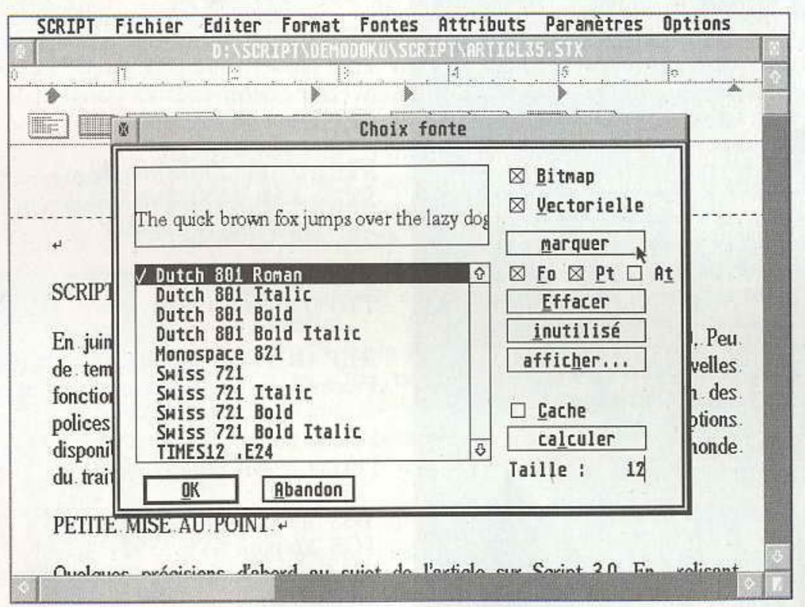
Ce qui était promis est tenu : l'utilisateur a dorénavant le choix entre l'utilisation directe des polices vectorielles et l'utilisation de polices bitmap converties à partir de celles-ci (avec possibilité de sauvegarde sur disque comme par le passé). Ainsi les possesseurs de machines plus lentes pourront continuer à travailler comme avant, tandis que ceux qui le désirent pourront utiliser les polices vectorielles sans conversion préalable.

Précisons, d'une part, que l'expression police bitmap" ne constitue pas une insulte à agent et, d'autre part, que l'utilisation des polices vectorielles suppose bien évidemment que SpeedoGdos ou NVDI soit installé.

Remplacement des polices

Le remplacement d'une police par une autre a été grandement amélioré : il s'active dans la fenêtre de sélection de polices. Un bouton Marquer", utilisé avec une police sélectionnée (ou plusieurs) et trois boutons (Fonte, Point et Attribut) permet de sélectionner une partie de texte précise, sachant que les trois derniers boutons peuvent être combinés entre eux de diverses manières. On pourra, à partir de la sélection, modifier la police, le corps ou l'attribut, ou pratiquer la modification de deux ou trois des paramètres en même temps.

Avis de recherche



Pas terrible, comme titre, mais il fallait bien en trouver un pour présenter cette nouvelle option de la recherche-remplacement. Cette fonction possède maintenant elle aussi son bouton Marquer". S'il est utilisé, ce n'est pas seulement la première occurrence de la chaîne cherchée qui sera sélectionnée, mais toutes les occurrences à partir de la position du curseur. Si cela semble ne rien apporter de plus dans le cas de remplacement d'un texte par un autre, cela peut permettre de modifier une police, un corps de texte ou un attribut partout où telle chaîne de caractères est rencontrée.

Blocs discontinus

En toute cohérence, puisqu'on peut sélectionner des parties de textes différentes en fonction des polices, corps ou attributs, c'est que Script peut maintenant gérer les blocs discontinus. On sélectionne une partie de texte avec la souris, puis une deuxième se trouvant ailleurs, puis une troisième, etc.

Cette option de blocs discontinus, obtenue donc sur critères dans la sélection de polices et la recherche-remplacement ou manuellement via la souris comme nous venons de le voir, est sans nul doute un apport considérable aux possibilités déjà offertes par Script.

Format de chapitre

Une autre nouveauté bien pratique. En effet, sous Script 4, le multicolonnage était identiquement appliqué à l'ensemble du document. Avec Script 5 apparaît la notion de chapitre. On pourra ainsi définir un nombre de colonnes donné par chapitre, donc par page si on le souhaite. La souplesse de mise en page ne peut en être qu'améliorée, si toutefois on peut accéder à la fonction qui permet de créer un nouveau chapitre ! Blague mise à part, comme ce n'est pas la version finale que je teste ici, je

ne dispose pas de la fonction permettant de créer un nouveau chapitre, mais je suppose qu'elle sera normalement accessible dans la version définitive.

Auquel cas il devient possible de générer des mises en page différentes sans devoir créer des documents séparés. Ce n'est certes pas indispensable pour écrire un courrier ou un texte de quelques pages, mais c'est une fonction précieuse pour générer un fanzine, une plaquette publicitaire, un menu, des bulletins d'inscription, etc.

L'impression

L'impression a aussi été modifiée : une option Compression des données" a été ajoutée, elle ne concerne que les imprimantes HP, tout comme le commutateur placé devant Nombre de copies" qui permet de n'envoyer les données qu'une fois à l'imprimante lors de l'impression de copies multiples. Il n'y en a que pour les HP ? Non, car une option de résolution 480 x 216 a été ajoutée pour ceux qui utilisent encore une imprimante 9 aiguilles : chaque ligne est alors imprimée deux fois (superposées, évidemment...).

Et, bien entendu, si Script gère directement les polices vectorielles à l'écran, il les gère aussi à l'impression et offre une option pour imprimer sous NVDI ou SpeedoGdos. Il va sans dire que, si vous tentez d'imprimer en vectoriel sans que NVDI ou SpeedoGdos soit installé, c'est que le soleil tape trop fort et je vous conseille de porter un chapeau de paille pendant la journée...

Et cela donne ?

On se serait peut-être attendu à plus de changement pour un passage d'une version 4 à une version 5. N'oublions pas, tout de même, que l'utilisation directe des polices vectorielles, les nouvelles fonctions de bloc et l'extension des fonctions de remplacement sont des apports importants.

Quant à l'apparition de chapitres, comme je vous l'ai dit, je n'ai pu en souligner l'intérêt qu'en émettant des suppositions sur cette nouvelle fonction, puisque ma version, presque définitive, ne permet pas de la mettre en oeuvre.

A l'utilisation, je trouve l'affichage du texte plutôt lent quand on utilise des polices vectorielles. Il est vrai que le Falcon de base n'a pas une rapidité optimum, et que je n'ai fait d'essais que sous NVDI, mais il n'y a pas de raison a priori pour que ce soit plus rapide sous SpeedoGdos : en général, je trouve NVDI plus rapide.

Peut-être serait-il utile que l'auteur implémente une réserve de mémoire cache pour les polices vectorielles, il semble en effet que Script les recalcule constamment et s'en trouve ralenti. Et, plus la machine est lente, plus le ralentissement se fait sentir.

Conclusion

Comme avec les précédentes versions, Script ne nous scotche pas au mur avec une avalanche de nouvelles fonctions de traitement, mais il apporte des options bien gérées (compte tenu des quelques réserves émises plus haut), stables et compatibles toutes machines sous divers environnements et sous diverses résolutions. Script reste un traitement de textes simple mais il est loin d'être indigent : on peut faire vraiment beaucoup de choses grâce à lui et il offre, avec des fonctions dont certaines sont, rappelons-le, ingénieuses (les cellules de calcul en ligne qu'on peut insérer n'importe où dans le texte, par exemple), le moyen de réaliser intuitivement et efficacement des documents de divers types.

Et nous ne terminerons pas ces deux pages sans parler d'une autre modification importante : le prix ! Script, en effet, coûte aujourd'hui 699 F. Cela le met sans nul doute à la portée de toutes les bourses.

Jean Jacques ARDOINO

SCRIPT 5

distribué par :
Applications Systèmes France
BP 37. 39, bd de la Muette.
95142 Garges les Gonesse.
Tél.: (1) 39 86 30 53
Prix : 699 F
Upgrades :
depuis Script 4 : 149 F
Depuis Script 3/3.5 : 249 F



GRAPHISME

dirigé par Godefroy de MAUPEOU



L'INFOGRAPHE

Un nouveau venu dans le cercle des logiciels de dessin, et en plus il est français... Un sérieux concurrent pour tous les logiciels de dessin existant sur le marché de l'ATARI...

Présentation

Tout d'abord signalons que "l'infographe" est un logiciel de dessin et non un logiciel de retouche photo, deux termes bien différents pour deux utilisations bien différentes. Son utilisation ravira surtout ceux qui dessinent, colorent et retouchent point par point leurs images préférées.

"L'infographe" a été développé par deux programmeurs Wilfried et Nicolas Catteau (deux frères semble-t-il) et propose un concept différent dans le domaine du logiciel de dessin. Ce logiciel exploite la majeure partie des possibilités du Falcon (dont le DSP), fonctionne sur STE/STF en format RASTER ou non, sur TT et avec la majorité partie des cartes accélératrices du Falcon. Le médusa restant pour l'instant sur le banc de touche.



Installation

Après l'installation de la clé électronique sur le port parallèle et l'exécution du logiciel, le programme vous demande si vous souhaitez afficher le menu en True color, puis vous arrivez dans un panneau de configuration des résolutions. Toutes les résolutions du Falcon sont acceptées, par contre, la screen blaster semble oubliée du menu.

Pour permettre l'exécution du logiciel, un "dongle" se branchant sur le port, joystick et sur le port parallèle est nécessaire, cette clé électronique, évitant les copies frauduleuses, possède un autre connecteur pour brancher votre imprimante... Si votre port imprimante est défectueux, pas de chance, aucune autre solution n'est envisagé.

Documentation

Une documentation d'une centaine de pages accompagne le logiciel.

Elle est très complète, bien documentée et illustrée, mais reste trop technique pour un utilisateur qui ne connaît pas bien l'environnement ATARI. Certain passage sont même réservés à des personnes connaissant la programmation. Une séparation entre le domaine technique et le domaine "utilisateur" aurait été la bienvenue. Il est très difficile par contre de trouver une page rapidement d'après le sommaire, chaque page étant numérotée par une lettre et un chiffre.

On trouvera une annexe pour les programmeurs chevronnés sur les formats d'image utilisés par le logiciel, c'est pauvre en explication mais l'essentiel est là.

Interface

L'interface est sublime, elle ressemble au look d'APEX avec une texture de fond que l'on peut modifier grâce a un petit fichier d'initialisation.. L'interaction entre l'utilisateur et la machine est très bien réalisée et possède une bonne convivialité. Les menus sont assez bien ordonnés et les lignes de menu sont remplacées par des icônes en couleurs. Les habitués du GEM ne seront pas dépaysés et les ANTI-GEM tout aussi ravis, puisque le résultat est une copie du GEM arrangé à la sauce Catteau. C'est beau, rapide et maniable.

Chaque panneau propose une aide évitant ainsi les aller retour entre la documentation et le logiciel. Il existe en plus de nombreux "raccourcis clavier" accélérant considérablement le travail sans passer par les nombreux menus de ce logiciel.

Le menu est dissocié de la surface de travail, vous pouvez ainsi travailler en 640 x 480 256 couleurs et avoir le menu en 320 x 200 True color, le tout étant paramétrable bien sur. Tous les paramètres sont sauvegardables et peuvent être ensuite chargés sui-

vant vos envies...

Gestion des images

L'affichage des images est en plein écran, il n'y a donc pas de fenêtre qui grignote un peu plus votre surface de travail. Le menu image propose ainsi d'effacer, copier, remplacer les images existantes et surtout de charger une image sans sa palette et de l'adapter par rapport a la palette déjà existante.

"L'infographe" charge les formats suivants : IFF, TGA, Degas, Spectrum, Gfa raytrace, Néochrome, rgh, art;, & SDO, des formats un peu dépassés mais qui peuvent en satisfaire plus d'un. Le TGA est le bienvenu mais le TIFF et le GIF fait cruellement défaut surtout pour l'option album. Les sauvegardes se font en IFF et TGA. Il n'y a pas de gestion CYMK, mais l'utilité est toute relative pour un logiciel de dessin. L'un des principaux points forts est la gestion des images par l'ALBUM qui permet de cataloguer facilement des répertoires d'image ou des CDROM mais la encore l'oubli du format GIF est regrettable car les principaux CDROM d'images utilise le format GIF. d'autre part, il réside quelques problèmes quand l'album essaye de charger des images avec des formats incorrects, ca plante et on perd l'album.

L'album permet de trier les images par nom, par dimensions, par résolution, par taille, par date et extension (cf Image 2).

Outils de dessin

Il existe de nombreux outils de dessin comme le pinceau, le crayon, l'Aérographe, une gestion de ligne complète (à la "Calamus"), des courbes, des formes 2d et 3d et tous les outils habituellement présents dans un logiciel de dessin complet. Vous pouvez paramétrer chacun des outils et modifier le mode du tracé : copie, remplacement, inversion, mode tendre... Le mode tendre est assez intéressant mais manque de paramètre pour choisir la puissance du tracé sur l'image

On peut ainsi éditer le jambage, les intervalle, la justification...Il existe aussi une gestion de fonte bitmap assez complète, on peut ainsi éditer le jambage, les intervalles, la justification... En plus chaque fonte se décline avec les attributs habituels gras, encadré, souligné, brillants et italiques. Il est très dommage que l'infographe ne gère pas les fontes speedo. (cf image 1)

Vous disposez en plus de deux loupes dynamiques et statiques qui permettent de travailler avec un plus grand confort.

La gestion des couleurs est très bien réalisée car le logiciel propose un nuancier qui offre une palette complète et un mélangeur interactif, une option encore inexistante dans les logiciels de dessin classiques. On peut en plus verrouiller certaines couleurs de la palette du dessin.

Gestion de bloc

On peut découper son bloc a la main ou en rectangle, puis exécuter une série de déformation : cette gestion de bloc est un petit bijou, car l'interface propose un exemple pour chaque déformation de bloc possible, il est ainsi aisés de visualiser le résultat final sans se préoccuper des angles de rotation. En plus la déformation des blocs se fait en temps réel. On peut ainsi déformer un bloc en trapèze en ellipse, effectuer des rotations, des changements de taille... Amusant le petit Marcel qui apparaît à l'écran à la place du pointeur de la souris si aucun bloc n'est stocké en mémoire

Effets Spéciaux

Plus de 10 effets spéciaux de base sont proposés. On trouve donc les effets diluer, tramer, dédoubler, mélanger, adoucir, estomper, polir, brouiller, lisser, atténuer et contour. Le menu dégradé propose en plus d'interpoler les couleurs d'une image donnant des effets assez saisissants (cf. image 3)

Gestion de calque

La gestion de calque est vraiment très importante est j'irais même jusqu'à dire primordiale, très vite on ne plus sans passer : on peut superposer deux images en travaillant l'une indépendamment de l'autre. On peut ainsi choisir de mettre une image en avant plan ou arrière plan... Une option très novatrice qui mérite d'être complétée par d'autres options dans les versions à venir.

Quadrillage

Cette option superpose, au dessin, un quadrillage virtuel magnétique, le quadrillage peut être visible ou non, magnétique horizontale, verticale et totalement configurable. Cette option peut être très puissante si l'on sait bien s'en servir, car la programmation du quadrillage ne se fait qu'après de multiples essais.

Cycle de couleur

Vieux comme le ST, le défilement de couleur permet d'automatiser une fonction, ainsi vous pouvez dessiner des traits dont la couleur change à chaque clic.

Numérisation d'image

Le module de numérisation ne gère pour l'instant que des scanners compatibles CANON IX avec l'interface du système "ZZscan", ce qui ne fait pas l'essentiel du marché. D'autre versions futures pourraient bien éliminer ce problème.

La numérisation peut se faire en 75,150,200 et 300 DPI n'ayant pas de scanner de ce type, aucun test n'a pu être réalisé.

Les plus..

Vous pourrez en plus sans sortir du logiciel formater une disquette, obtenir des informations, détruire un fichier le renommer, le copier ...

Information Technique

Après avoir trituré dans tous les sens le programme principal (désassemblage...), l'infographe semble être un logiciel assez stable et proprement programmé, il ne semble pas gérer les coprocesseurs arithmétiques, mais utilise le DSP sur Falcon. Ecrit en assembleur, ce logiciel semble utiliser 89% des ressources matériels ce qui est un très bon chiffre (Studio photo V1.0, après lui avoir fait subir les mêmes tests ne dépassait pas les 45 %). La gestion des cartes graphiques est vraiment très bien programmée aussi bien sur falcon que sur ST/STE. Il y a même sur la disquette fournie un petit utilitaire qui vous permet tester le mode 16 couleurs par ligne sur votre STF/STE.

Configuration matériel

Fonctionne sur STF, STE TT et FALCON et compatible Multi résolution (suivant la machine), exploite la technologie RASTER (plusieurs couleurs par ligne sur ST) utilise le DSP dans certain cas, disque dur conseillé (surtout à partir du falcon).

Un point très important qu'il ne faut pas négliger, le programme gère la TT RAM

Conclusion

Pas d'innovation majeure, mais un programme qui en satisfera plus d'un. Un logiciel de dessin complet dans son domaine qui inclus même quelques fonctions de traitement d'image. Il fonctionne, de plus, aussi bien comme accessoire que comme programme principal. A posséder absolument pour la gestion de calque et la fonction album.

Florent GONDOUIN

LE FORMAT RASTER

Le format RASTER a été développé pour la première fois par un programme qui s'appelait "SPECTRUM 512" qui affichait toute la palette de l'ATARI ST simultanément grâce a un nouveau procédé les RASTERS. Il s'agit en fait de changer très rapidement de palette de couleur, à chaque ligne de l'écran, si vite que l'oeil humain perçoit toutes les couleurs en même temps. L'infographe propose un procédé similaire sur ST, mais attention, toutes les options ne fonctionnent pas dans ce mode étendu.

L'INFOGRAPHE

ST, MEGA ST, TT, FALCON
prix 690,00 F
édité par
LA TERRE DU MILIEU BP.11 74310 LES HOUCHES
Tél. 50 54 59 41 – fax. 50 54 59 94

- La fonction Album, la gestion des calques, outils de dessin très complets
- La documentation trop complexe pour un débutant

pratique

les matrices de convolution le flou et

On fait souvent l'amalgame entre ces deux effets qui ne sont pourtant pas les mêmes... Le flou fait la moyenne de tous les points entre eux, ce qui donne un effet d'objectif mal réglé, alors que l'antialiasing lui ne fait effet que sur les points qui possèdent une très grande différence d'intensité.

Nous allons nous attarder principalement sur les matrices qui provoquent des flous... Les matrices indiquées fonctionnent parfaitement avec : THE PAINTER PRO, STUDIO PHOTO, PHOTO LINE, DA'S PICTURE, le module FILTRE de CALAMUS SL... Il suffit d'entrer les coefficients indiqués plus bas, d'appuyer sur confirmer, rien de plus simple et on a l'effet désiré. Il peut y avoir quelques fois certaines surprises suivant les logiciels qui ne gèrent pas officiellement les matrices.

Grâce aux différentes matrices de convolutions, comme vous avez pu le constater dans les précédents articles, on peut réaliser pas mal de choses différentes, on va découvrir grâce aux matrices ce que l'on peut exactement réaliser et comment modifier une matrice préexistante

Effet d'ombrage (A la mode en ce moment)

La première image vous présente l'original

L'image 2 représente une image à laquelle on aura fait une matrice

1	1	1
1	1	1
1	1	1

plusieurs fois de suite pour obtenir le flou désiré

L'image montre un montage entre l'image de départ et l'image d'arrivée (les images sont réalisées avec THE PAINTER PRO) un résultat surprenant pour à peine quelques minutes de calcul...

LES FLOUS

Il existe plusieurs flous différents, le flou total, le flou vertical, le flou horizontal et le flou radial.

Le flou total est généralement le plus employé et se compose ainsi :

1 1 1
1 1 1
1 1 1

(voir photo 2)

Le flou vertical n'effectue un flou que sur les lignes verticales utiles pour faire du motion blur du type :

0 1 0
0 1 0
0 1 0

Le flou horizontal (image 3b) :

0 0 0
1 1 1
0 0 0

Le flou Radial, flou léger où passe bas, suivant les appellations :

1 2 1
2 4 2
1 2 1

Pour augmenter la force du flou vous pouvez soit passer à des matrices plus grandes, (5x5 ou 7x7) soit en incrémentant chacun des coefficients à part égale à partir de cette matrice de base : (attention ne marche que pour le flou)

STMAG
1

STMAG
2

STMAG
3

ST
3b

Matrice de base pour flou :

1 2 1
2 3 2
1 2 1

en ajoutant 1 à chaque coefficient, on obtient une matrice de plus en plus forte

Cela donne :

2 3 2
3 4 3
2 3 2

On peut aussi augmenter seulement le centre ce qui transforme le flou total en flou radial

Il ne peut pas y avoir un flou plus fort que la matrice :

1 1 1
1 1 1
1 1 1

Pour l'antialising par matrice, la meilleure matrice est sans doute celle-ci :

3 4 3
4 4 4
3 4 3

FLOU OU ANTIALIASING ?

L'image 4 vous présente une ligne en monochrome que l'on veut antialiaser. Avec un antialiasing, l'image 5 vous montre que les bords sont lissés mais que l'ensemble reste cohérent, par-derrière un flou (image 6) on s'aperçoit qu'il y a de nombreux niveaux intermédiaires de gris qui provoquent cet effet de myopie. Imaginez le résultat sur une image en 16 millions de couleurs, avec un simple flou, toutes les couleurs baveraient les unes sur les autres.

4 5 6

Florent GONDOUIN



POV 22ème épisode

Amis du raytracing et chers Ufologues bonjour !

C'est l'été.. Au frais au fond de votre jardin vous savouriez en paix un pastis sous les étoiles quand survint l'inattendu ! Votre Polaroïd n'était évidemment pas à portée de main quand les OVNIS vous frôlèrent. Heureusement, POV va encore vous tirer d'affaire pour avoir quelque chose à montrer à la gendarmerie du village.

Le script de ce mois-ci va nous permettre d'étudier quelques effets lumineux intéressants.

Je ne ferais que peu de commentaires au sujet des divers objets de la scène : ce sont des objets de type CSG très simples, obtenus par assemblage de sphères, cubes, cylindres et cônes. Je signale au passage que les catalogues de meubles (je ne citerai pas de marque) sont d'excellentes sources d'inspiration et ont l'avantage de fournir quelques cotes. Les verres ballons ont été obtenus par CSG dans un souci de simplification mais on peu obtenir des formes plus harmonieuses par rotation d'une courbe de points : par exemple avec EB-Model. On remarquera l'utilisation de l'opération "merge" à la place de l'union, utilisée dans les définitions de la bouteille et des verres, bien utile pour des objets translucides. Cette opération permet en effet d'éliminer les surfaces à l'intérieur de la "matière" de l'objet, qui seraient sinon visibles par transparence.

Clair obscur

Le premier effet lumineux intéressant est celui des ombres de feuillage projetées sur les chaises et la table de jardin. La présence d'un arbre derrière la caméra est ainsi suggérée avec très peu de moyens. J'ai

utilisé pour cela un plan horizontal au-dessus du champs de vision sur lequel est projeté l'image des ombres des feuilles d'un arbre et ce sans répétition de motif ("once"). L'ajout de la ligne "filter all" a permis de rendre transparentes les parties claires de l'image et donc de laisser passer les rayons lumineux d'un spot situé juste au-dessus.

```
#declare Ombres_Feuillage =
texture {
   pigment {
    image_map {
     gif FEUILLAG.GIF"
     once
     map_type 0 // Planar
     filter all 1.0
     interpolate 2 // Bilinear (2)
     }
    translate <-0.5, -0.5, -0.5> //
pour le centrer }
  }
  ../..
  plane { // Feuillage
   z,0
   texture {
    Ombres_Feuillage
   }
   scale 2.0
   translate <0.84, -0.74, 2.2>
  }
```

Lexique du raytracing (1)

Agate (POV)
Pattern de variation des couleurs dans l'espace ressemblant au motif "marble". Ce pattern possède son propre algorithme de turbulence dont le niveau est fixé par "agathe_turb".

Alpha channel
Codage ajouté au codage des couleurs permettant d'attribuer un degré de transparence à chaque pixel. Les formats TGA et PNG supportent ce codage.

Ambient (POV)
Paramètre permettant de fixer le niveau de lumière ambiante pour les parties non-éclairées d'une scène qui, sinon, seraient noires.

Area_light (POV)
Aire de lumière c.à.d source lumineuse répartie sur une surface rectangulaire (néons, plaques lumineuses etc..).

Anti-aliasing
Mesure permettant de réduire l'effet de créneaux dû à une faible résolution graphique : là où c'est nécessaire, des pixels intermédiaires sont calculés pour obtenir une couleur moyenne plus proche de la réalité.

Aspect ratio
Rapport entre la largeur et la hauteur de l'image : sous POV c'est l'instruction "right" qui sert à déterminer ce paramètre afin de ne pas déformer l'image.

Bicubic Patch (POV)
Surface de Bézier dont on fixe 16 points de contrôle selon un maillage rectangulaire.

Blob (POV)
Ce sont des "iso-surfaces" de champs scalaires. Plus simplement, imaginez des aimants positifs ou négatifs s'attirant ou se repoussant ; si l'on décide de visualiser tous les points de l'espace subissant un champs de même intensité, on obtient un volume aux formes arrondies : c'est un "blob".

Pinceau de lumière

Le deuxième effet lumineux est celui des halos de lumière coniques des boules lumineuses. POV 3 comportera un grand nombre d'effets de ce type. En attendant sa sortie, il faut faire avec "les moyens du bord" : pour matérialiser l'interception par des particules en suspension dans l'air, j'ai créé un cône sous chaque boule. L'astuce consiste à affecter une texture variant du transparent (au sol) au très légèrement opaque (au niveau de la boule).

Comme on est ici dans un système de coordonnées "right handed" avec l'axe des z vertical, c'est l'utilisation d'un pigment de type "gradient z" qui a permis cet effet. Etonnant non ?

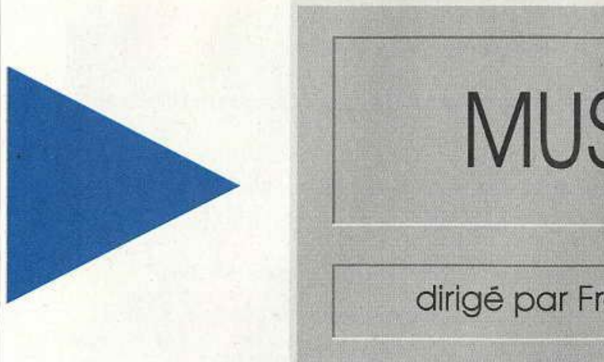
```
  cone {   <0,0,0>, 0.1          // coordonnée du
haut
  <0,0,-1.4>, 0.3   // coordonnée du bas (par rapport
à la boule)
   pigment {
    gradient z // dégradé vertical (ici cest "z")
    color_map {  // transparent à semi-transparent
    [0.0, 0.5 color White filter 0.9 color Clear ]
    [0.5, 1.0 color Clear color Clear ]              }
    scale 1.4 // distance entre le centre de la boule et le
sol avec une marge
    }
    finish {    diffuse 1 ambient 1 } // eclairage sature
pour eviter des ombres
    }
```

La boule lumineuse complète (OVNI) est la réunion d'un spot dirigé vers le sol, d'une boule composée de deux hémisphères dont l'une est blanche, et du cône du halo de lumière. Pour réaliser le tout on a utilisé l'instruction "looks_like" dans la définition du spot. Rappelons que cette instruction permet d'associer une forme à une source lumineuse quelconque. L'objet utilisé devient automatiquement un objet de type "no shadow", c.à.d qu'il n'intercepte pas les rayons lumineux (c'est heureux !) et n'a pas d'ombre ; IMPORTANT : les coordonnées de l'objet sont alors relatives au point d'émission de la lumière.

```
    #declare OVNI = light_source {
    <0,0,0> color White
    spotlight point_at <0, 0, -1>
    falloff 80 // rayon externe
    radius 15 // rayon interne
    looks_like {
      union {
        object{ Demi_Sphere // Demi sphere du
bas eclairee
          ../..
        }
        object{ Demi_Sphere // Demi sphere du
haut metallique
          ../..
        }
        cone {   <0,0,0>, 0.1      //  halo de
lumiere conique
          <0,0,-1.4>, 0.3
          ../..
        }
      }
    }
    translate <1.0, 8.5, 1.3>
  }
```

Enfin, pour finir, une source lumineuse plus discrète mais tout aussi indispensable (tant pis pour les temps de calcul) : afin d'éviter que les parties de la scène dans l'ombre ne paraissent affreusement plates j'ai disposé un petit spot de lumière très faible à gauche et en arrière de la scène. Son rôle est uniquement de redonner un peu de reliefs aux parties ombrées : enlevez-le et vous constaterez alors son utilité !

Phillipe LAGARGUE



CUBASE AUDIO 2.5 ?

Il semble que CUBASE 2.5 soit enfin terminé à l'exception d'un bug et de taille. Il ne saurait plus enregistrer qu'en 8 pistes simultanée ne s'orientant ainsi qu'aux possesseurs de SE 800 ou JAM 8IN/8OUT. Gênant tout de même !

Enfin on est content de savoir que le produit touche à sa fin.

On a reçu par contre un fax étonnant d'EMMESOFT annonçant un logiciel intitulé EMAGIC CHARLIE DELTA LAB. Est-ce une plaisanterie ou un réel programme développé conjointement par Charlie STEINBERG (dont on sait qu'il développe également en dehors de STEINBERG), Gerahrd LENGELING et C-LAB ?

Mystère et réponse sans doute cet automne, date annoncée par le fax de Marco GREPPI.

GdM

Depuis le temps que nos éditos passaient en revue les bonnes raisons de repousser la présentation des nouvelles versions de Studio-SonNOUS y voila.

Avec une version 2 pistes, désormais V2+, complète avec son chutier et le Time-Line pour montage 8 pistes et résolument "propre", la version light qui pour 890 F a tout d'une grosse, la V4 qui peut travailler directement au format R4 Akaï et la V8, en version Beta pour l'instant mais qui donnent un bon avant-goût, avec la version Radio gérant le juke-box Denon (200 CD), une documentation efficace et concise comme on les aime, un package incluant 3 CD de banques de sons, Studio-Son semble en de bonne main depuis l'arrivée de son nouveau distributeur, Studio Capitale. Résultat, la liste des lieux musicaux "pro" tournant sur Studio-Son s'allonge de plus en plus vite.

Quelques mots sur un ambitieux projet de pédagogie musicale qui n'a rien à voir a priori avec l'univers Atari, sauf que ses concepteurs ne travaillent que sur Atari, et Falcon donc pour le montage des CD, et que cela peut très bien après tout justifier une rubrique copinage.

Quincy, que nous évoquions depuis quelques temps sous le nom de Quartet témoigne du dynamisme de la programmation audio française, c'est Godefroy qui vous en parle, il semble aimer.



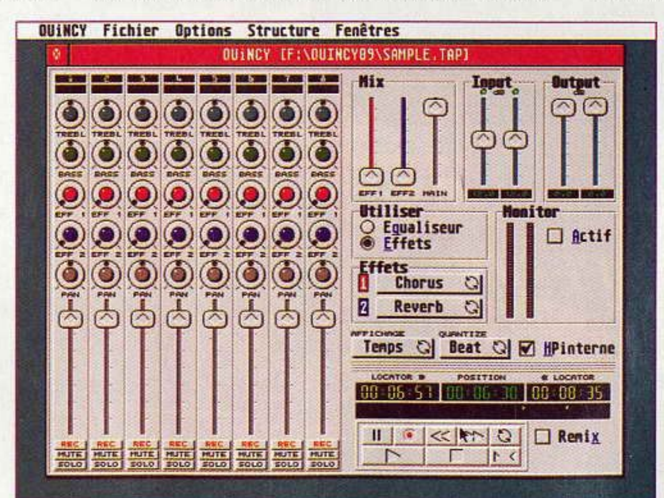
Rappelez-vous, dans le numéro 91 ou 92 de ST MAGAZINE, on annonçait avoir reçu une capture d'écran d'un certain QUARTET, logiciel de direct le disque qui semblait vraiment intéressant avec son concept home studio virtuel.

Et bien le voici enfin terminé après moult péripéties (passage chez CONCEPT INFORMATIQUE puis chez PARX après le dépôt de bilan du premier) sous le nom de QUINCY.

DES PROMESSES TENUES

On l'a attendu avec impatience et je peux vous dire que celle-ci a été récompensée puisque ; comme vous allez le voir par la suite, QUINCY tient toutes ses promesses et même plus.

En premier lieu, on retrouve cette interface qui le classe comme le premier studio d'enregistrement virtuel sur FALCON. En effet, on a droit à une véritable copie d'un combiné table mixage/générateur d'effet/magnéto à la différence près que tout cela est du 100% numérique et possède donc tous les atouts de ce dernier, comme les fonctions de blocs, le montage, l'édition... Même les termes comme ouvrir/effacer fichier" sont remplacés par monter/démonter bande". Mais la particularité de l'interface ne s'arrête pas là. QUINCY est extrêmement didactique et vous fournira des tas d'indications sur son travail comme le panneau qui vous annonce l'état de fragmentation de votre bande (QUINCY travaille avec un fichier bande regroupant toutes les pistes).



Le magnéto possède huit pistes, tout comme la table de mixage qui va avec. A noter que cette dernière vous propose soit deux effets par voies, soit deux correcteurs (grave et aigus avec +-12db). Les effets sont classiques et ne regorgent pas de paramétrages, mais cela est bien suffisant pour travailler et puis comme on peut en mettre deux par voies, il y a de quoi faire.

Côté enregistrement, il y a une option très pratique qui permet de mixer une voie sur elle-même. C'est-à-dire que grâce à elle, vous allez pouvoir égaliser votre

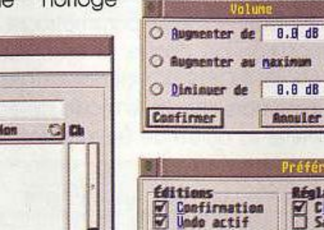
piste, puis l'enregistrer égalisée pour passer aux effets. On peut également profiter de ce principe pour réaliser la réduction deux pistes indispensable à tout mastering. Ex. tout bête : vous avez enregistré huit pistes et fait un beau mixage. Vous voulez le mettre sur une CD, grâce à CD RECORDER. Oui mais voilà, il faudrait pouvoir ne mettre que deux pistes comportant tout le mixage (les voies gauche et droite). Classiquement, on vous dirait de brancher un DAT via une interface SP/DIF pour mixer sur le DAT puis de faire le sens inverse pour récupérer vos deux pistes en vue du gravage. Bien sûr, vous pouvez le faire, mais QUINCY vous propose d'économiser le DAT et l'interface en mixant directement dans QUINCY, ce qui revient à dire que ce dernier vous offre en fait, non pas 8, mais 10 pistes audio. A signaler que l'enregistrement de QUINCY n'étant pas destructif, si le mixage ne vous convient pas, vous pouvez toujours l'annuler pour le refaire. Chapeau Gilles !

Un des point également intéressant de QUINCY est que lorsque vous enregistrez une piste, vous avez la possibilité de conservez ou non cette nouvelle prise. C'est primordial car c'est ce qui vous permet de sélectionner la meilleure prise sans pour autant occuper tout votre multipistes. Vous avez fait une prise de voix, vous pensez pouvoir faire mieux. Recommencez et si la deuxième s'avère moins bonne que la première, alors ne la conservez pas et gardez l'ancienne.

IL EST MIDI

Au niveau de l'affichage, vous avez le choix entre TEMPS, SMPTE et MESURES. Quant à la résolution, vous avez le choix entre LIBRE, CLOCK, BEAT ou BAR. Tiens donc ! Pourquoi ces références aux mesures ? Tout simplement parce que le bonus de QUINY : c'est le player de MIDIFILES intégré. Grâce à lui, vous pouvez travailler sur votre séquenceur MIDI, sauver votre morceau en MIDIFILE pour le rejouer en parfaite synchronisation avec les pistes audio de QUINCY. L'exemple le plus typique est celui du musicien qui compose toutes ses parties de synthés au séquenceur et qui après les fait rejouer piste par piste en utilisant tous ses expandeurs pour avoir une polytimbralité et un son optimum par instrument (couches de cordes par ex.).

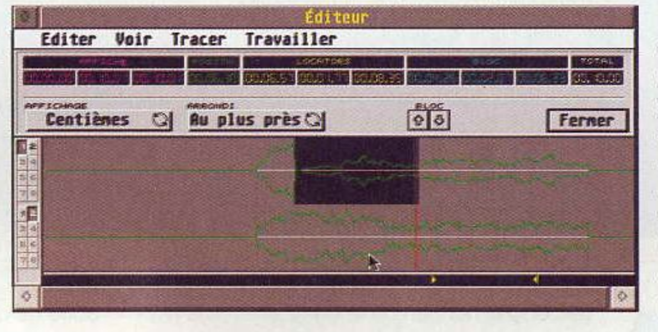
C'est dans la fenêtre MIDI que vous réglerez le métronome. C'est évidemment là que vous aurez toutes les infos sur la MASTERTRACK, la quantification et l'assignation des canaux. Vous pouvez également générer une horloge MIDI si vous désirez synchroniser un autre séquenceur.





EDITEUR

Comme tout multipistes numérique digne de ce nom, QUINCY possède un éditeur d'échantillon. Celui-ci est très simple et ne vous proposera de faire des fade in", fade out ainsi que des augmentation et diminution constante de volume (y compris la fameuse fonction d'optimisation du niveau) sur votre (s) piste (s). Vous pouvez également visualiser votre onde de multiples façons afin de pouvoir gérer au mieux les couper/coller de blocs.Faites tourner ou non la bande et tracez un cadre en inverse vidéo sur la partie à bloquer. Copiez ou coupez dans le clipboard, en vue de la recopier ailleurs ou de l'exporter (AVR, AIFF, AIFF-C). Notez que vous pouvez également importer (même formats que ceux d'exportation) un échantillon du disque dur.



Vous pouvez également marquer un bloc sans passer par l'éditeur. C'est très simple lorsque vous arrivez, ou êtes calé sur la partie à mettre en bloc, appuyez sur SHIFT gauche tout en cliquant avec le bouton gauche afin de marquer le début de bloc et SHIF droit, toujours en cliquant, pour la fin de bloc.

DIVERS

Sachez que QUINCY fonctionne également avec horloge externe ou une interface SP/DIF et vous proposera donc les fréquences possibles d'échantillonnage en fonction de l' horloge connectée ou non. Il est compatible JAM 8 OUT et JAM 2 IN (pour le 8IN, il faudra attendre laprochaine version).

Au niveau des manipulations de pistes, vous pouvez allonger votre bande si celle-ci est trop courte, permuter des pistes, les sauver pour les retravailler dans un éditeur d'échantillons (ZERO X ou WAVE MASTER par exemple) et les recharger dans QUINCY tout en gardant les indications de blocs (sauvée dans un fichier parallèle).

J'ACHETE !!!

QUINCY est un excellent programme qui, s'il n'a pas toutes les fonctionnalités d'un CUBASE AUDIO, sera idéal pour tous ceux qui veulent se lancer dans le multipistes audio, avoir tout sous la main sans pour autant dépenser des fortunes (890,00 F, avouez que c'est donné pour un tel produit). Le programme est extrêmement bien fait et ne dépaysera pas les musiciens de l'ère analogique. Et puis il propose pas mal d'options inédites comme les deux effets par voie, le player de MIDIFILES...

En un mot : INDISPENSABLE !!!

Godefroy de MAUPEOU

QUINCY

FALCON uniquement
prix de lancement : 890,00 F
distribué par PARX – 9, rue du Pin Doré
53000 LAVAL – tél. 43 56 92 76

- le concept, le prix, les MIDIFILES, le remixage
- nbre d'effets restreints



STUDIO SON ? capital !

originalité

Nous avons déjà eu l'occasion dans le passé de dire tout le bien que nous pensions de Studio-Son. C'est en effet à notre avis le type même de logiciel qui assurera la pérennité du Falcon, en démontrant qu'avec de bon softs cette machine peut être le coeur d'un studio musical tout ce qu'il y a de pro, (sans ouvrir de débat sur la signification de ce pro, sur laquelle on ne trouvera pas 2 personnes d'accord).

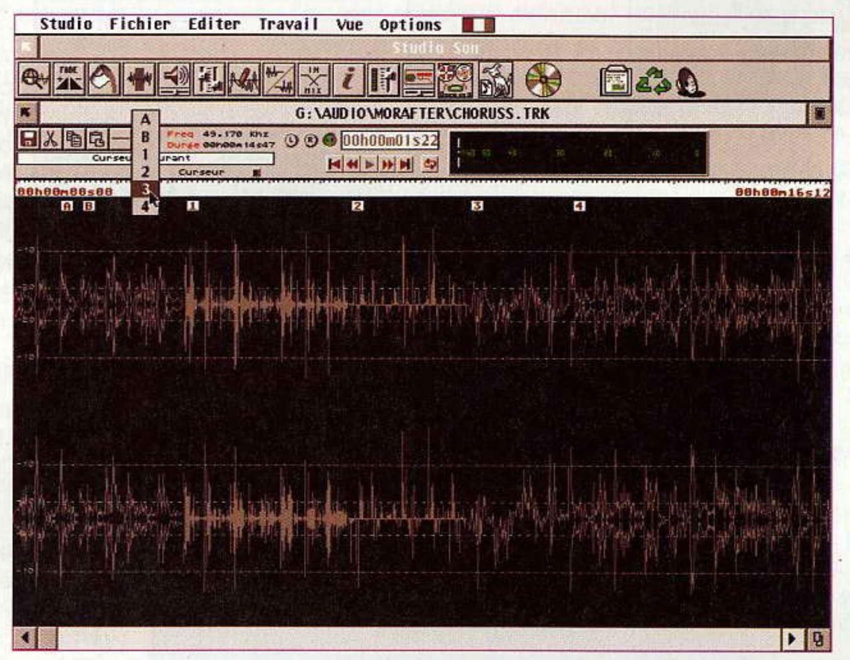
Il y a deux grands types de qualités pour un logiciel, celles touchant aux performances, et celles relatives à l'accessibilité. L'accessibilité est plus déterminante qu'il n'y parait au premier abord et particulièrement en musique où l'utilisateur souhaite le plus possible oublier la machine pour préserver sa "créativité". Si pour obtenir un résultat il faut passer par une cascade de sous-menus, rentrer des options au clavier, lancer la souris dans un marathon, ouvrir une page de.. tout musicien normal finit par ne faire appel qu'aux fonctions agréables à mettre en oeuvre. Studio-Son évoque à cet égard l'idée que pour la plupart des fonctions ses concepteurs se sont posé la question: comment arriver le plus simplement et le plus directement au résultat recherché, en minimisant les contraintes usuelles de l'informatique.

Signalons de plus une de ses grandes originalités qui est de permettre d'effectuer toutes ses opérations soit en destructif, soit en virtuel, et de bénéficier d'un 'Undo' fiable, outil indispensable lors d'un travail systématique en destructif. Destructif veut dire avec modification du fichier (application des effets, coupe..) virtuel veut dire avec insertion de pointeurs, et donc sans modification du fichier original. Studio-Son est par ailleurs le seul programme de ce type offrant la possibilité de zoomer exactement sur toute zone choisie.

rappel

Une des forces de Studio-Son est donc de n'avoir globalement qu'une page. L'utilisateur est installé devant sa bande (avec le choix de 8 modes de visualisation), il prend un outil, (menu, icône, raccourci-clavier) et opère. Pour ceux qui avaient séché la dernière leçon, passons en revue quelques fonctions essentielles.

Un appui sur la touche R, l'enregistrement est parti. Bien sûr il aurait été possible de passer par le menu paramétrage, de choisir la partition du disque, le nom du fichier plutôt que le 000001 par défaut, la fréquence et le nombre de bits, le mode stéréo ou mono, de limiter la durée de l'enregistrement, le seuil de déclenchement en dB, le canal et la note MIDI qui déclenchera, l'option GPI, l'offset SMPTE, mais si Studio-Son est bien configuré une fois pour toutes, la touche R suffira à créer un nouveau fichier son, Alt+R permettant lui de démarrer l'enregistrement à l'endroit du curseur du fichier en cours. Petit plus original, un mode différé permet de choisir l'heure de départ d'un enregistrement.



On voit donc que le chapitre enregistrement n'a rien à envier à la concurrence. Il s'en démarque d'ailleurs radicalement par un des points les plus importants, la qualité des Vu-mètres. L'optimisation des niveaux d'entrée est, avec le choix et le positionnement des microphones un des points à surveiller le plus attentivement pour la qualité du résultat final (sous-modulation qui fait perdre la dynamique et responsable du souffle, et saturation à proscrire totalement). Or les auteurs de Studio-Son ont apporté un soin particulier à l'étalonnage des Vu-m, en faisant un vrai instrument de mesure. On n'aurait pas détesté une option de comptage et de repérage des saturations, notamment les contigües, utile si l'on s'enregistre seul, car elle permet d'apprécier tout de suite l'étendue du problème et de recommencer si nécessaire pendant que tout est encore en place.

Le premier travail à effectuer sur un enregistrememnt est de lui affecter quelques marqueurs pour s'y retrouver. Sans passer par un menu ni changer de mode, la touche Tab place les premiers au vol. Il n'y aura plus qu'à affiner. La souris sert à placer un curseur. Le bouton de droite aura permis de cerner les choses en écoutant depuis là où l'on clique. L'endroit trouvé, on clique-gauche pour placer le curseur et la touche C lance l'écoute depuis cette position. les touches flèches permettent de déplacer d'une distance dépendant du zoom pour affiner. L'endroit trouvé, la touche Insert place un marqueur en ouvrant une boîte de dialogue pour le nommer et déterminer ses attributs (affichage du nom, type et couleur de ligne) et de choisir s'il s'agit d'un simple pointeur de repérage ou d'un déclencheur d'action, entrée d'effet, déclenchement MIDI, effet DSP, cut. Pour naviguer dans les marqueurs on apprécie la touche Tab qui cale le curseur au prochain marqueur et surtout la combinaison Shift-Tab qui sélectionne cumulativement la zone entre le curseur et le prochain marqueur. La touche Shift permet de sélectionner la fin de la zone sans perdre la sélection précieuse de son début, et finalement B fait entendre juste le bloc sélectionné. Cette énumération n'entendait nullement se substituer à la doc, fort bien faite, ou tirer à la ligne, mais démontrer la simplicité des opérations fondamentales.

Les divers couper-coller et autres opérations d'édition sont très complets: dupliquer instantané, remplacer une sélection par le buffer, précouper pour écouter le résultat d'une coupe avant de la faire, mixer deux sons avec réglage en dB du mix, optimiser le niveau. On appréciera notamment les fade et cross-fade avec leur choix complet de formes, et le undo pour test divers. Rappelons que la qualité de la synchro, notamment avec la vidéo est un des atouts essentiels de Studio-Son qui a une vocation à la post-prod.

chutier et Time-Line

Au chapitre des semi-nouveautés, le 'chutier' malgré son nom peu poétique est un outil précieux depuis qu'il a perdu qques bugs superflus. Il permet de lire d'un coup tous le fichiers audio présents sur une partition de di que dur, et même de CD Audio ce qui justifi pleinement l'achat d'un lecteur CD-Rom, e d'en dresser une liste dans la fenêtre reservé à cet effet. L'intérêt est que cette fenêtre e doublement active: écoute directe de cha que fichier par simple clic, mais surtout, et cela nous conduit au paragraphe suivant, insertion du fichier dans la Time-Line. On notera la possibilité de filtrer les fichiers lus par type de fichiers, AIF.. Studio-Son reconnait en effet en chargement et en sauvegarde l'AIF, le TRK, l'AVR, le WAV et le format brut.

La Time-Line est le cran au-dessus de l'ex 'player 8 pistes'. Dans la version qui sera donnée avec Studio-Son V2+ elle permet de saisir tout fichier identifié dans le chutier et de l'insérer dans l'une des 8 pistes, à l'endroit souhaité. Un double-clic dans un échantillon l'expédie se faire voir dans l'éditeur. La Beta version actuelle n'est pas encore complètement terminée mais les options de base ont l'air saines, les échantillons se déplacent à la souris et se positionnent facilement. La Time-Line représente évidemment une évolution majeure de Studio-Son.

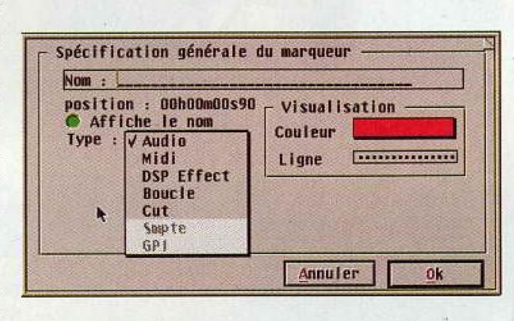
les autres Studio-Son

La version Light possède les mêmes fonctions de base que la V2+. Les allègements principaux concernent la synchro et l'extension 8 pistes, avec la disparition du chutier, du player 8 pistes et de la Time-Line. Cette version ne propose par ailleurs que 4 effets et 3 formes de faders. Mais toutes les méthodes de travail décrites dans le chapitre 'rappel' restent applicables, ce qui pour 890 F reste tout à fait compétitif.

49.170 Khz	√ 44.100 Khz	48.000 Khz
32.880 Khz	29.400 Khz	32.000 Khz
24.585 Khz	22.050 Khz	24.000 Khz
19.668 Khz	17.640 Khz	19.200 Khz
16.390 Khz	14.700 Khz	16.000 Khz
12.292 Khz	11.025 Khz	12.000 Khz
9.834 Khz	8.820 Khz	9.600 Khz
8.195 Khz	7.350 Khz	8.000 Khz

V4 est comme vous l'aviez deviné une version 4 pistes. Elle possède toutes les fonctions de Studio-Son avec cette fois quatre pistes en édition. Proposée à 3 490 F, cela revient à 250 F la piste supplémentaire ce qui est raisonnable. Pour 500 F de plus V4 se transforme en gestionnaire complet du DR 4 de chez Akaï: travail direct dans le format DR 4 et donc tranfert facile, même sans la présence de la machine, et gestion logicielle des fonctions de transport et d'enregistrement du DR 4.

V8 est la version 8 cylindres en V de Studio-Son. En cours de finition elle possède tous les attributs de la V4 et propose l'édition simultanée de 8 pistes. Maintenant à 250 F le coût de la piste supplémentaire, elle se négocie à 4 500 F sans le module de gestion du DR 8 cette fois, qui est une option à 1 500 F. Elle offre de plus une ouverture sur un nombre de pistes proportionnel au nombre de Falcon que l'on connectera, en proposant également la technique des pistes virtuelles, et la création d'une EDL (Edit decision list) pour la conformation en régie, selon les formats en vigueur.



L'équipe Studio-Son confirme son ambition d'attaquer le marché vraiment professionnel en sortant Chrysalide, un logiciel pointu destiné à afficher sur écran pendant un mixage en studio une représentation du son qui permet d'anticiper visuellement son arrivée et de faciliter le travail de mixage audio dans un contexte vidéo. Cela s'appelle une chenille. V4 et V8 permettent de générer les chenilles qui seront relues par Chrysalide (Ca y est je viens de comprendre l'astuce du nom!). Quand je vous aurai dit qu'à un prix de 6 000 F Chrysalide est considéré comme cassant complètement le marché de ce genre de produit.. Il ne me restera plus qu'à vous citer le petit dernier.

Studio-Son Radio est un V2+ avec un module supplémentaire permettant de piloter le juke-box de 200 CD de chez Denon, et doté d'un tas de gadgets spécifiques pour gérer une station de radio; établissement de liste modifiable pendant la lecture, gestion de la pub, et modification à distance par Minitel de la play-list.

La réussite de Studio-Son provient de ce que l'un des concepteurs est lui même un ingénieur du son connaissant les problèmes de studio, les besoins et les désirs des utilisateurs. La nouvelle équipe de distribution semble bien décidée à oeuvrer pour le produit, et la percée dans le milieu se produit. Elle est la meilleure garantie pour l'utilisateur du suivi du programme.

François AUBOUX

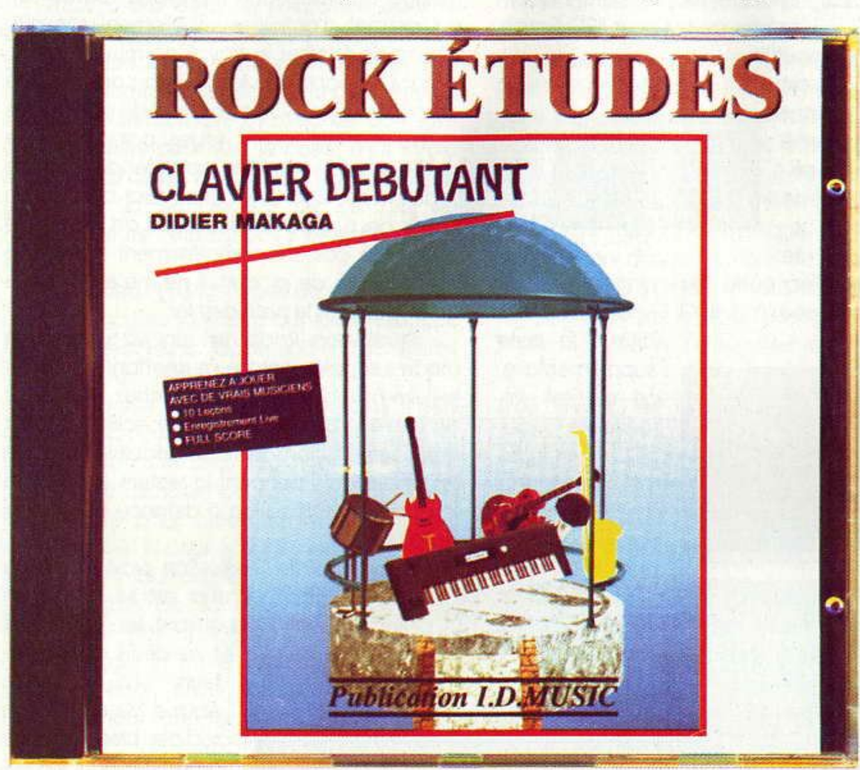
STUDIO SON
FALCON uniquement
prix de 890,00 F à 5990,00 F

Edité par :
STUDIO CAPITALE
9, rue Lakanal
75015 PARIS
Tél. 45 32 10 00
fax. 45 32 74 84



ROCK ETUDE

Comme nous vous l'annonçons dans l'édito, on vous signale l'apparition d'un nouvel ensemble de pédagogie musicale.



Il ne semble pas a priori relever d'ST-Mag puisqu'il ne fait pas appel à l'informatique dans sa méthode pédagogique. Rock-Etude, c'est le nom de cette collection éditée par I.D. Music repose en effet sur un enseignement à base de livres incluant des partitions et de CD reproduisants les exemples musicaux donnés dans ces partitions.

Mais là où Atari pointe malgré tout son nez, c'est que cette équipe travaille entièrement sur cette plate-forme, et notamment les CD ont tous été réalisés avec des Falcon, et comme vous pourrez le constater ça sonne. La collection se décline pour 6 instruments: basse, guitare, clavier, saxophone, chant et batterie, le tout à des tas de niveaux. Les niveaux débutants sont disponibles ils sont axés sur l'idée de se faire rapidement plaisir, avec des exercices progressifs. Les exemples musicaux sur CD sont divers, de la simple reproduction des exercices proposés dans les livres, à des ossatures qui n'attendent que vous pour les accompagner, jusqu'à des morceaux à peu près complets, à votre partie près. Dès que l'on reçoit les autres niveaux on vous en parle. Ces éditeurs ont par ailleurs en chantier une méthode utilisant la plate-forme Atari avec paraît-il un appel intense à l'interactivité. Comme c'est notre dada on suit de près.

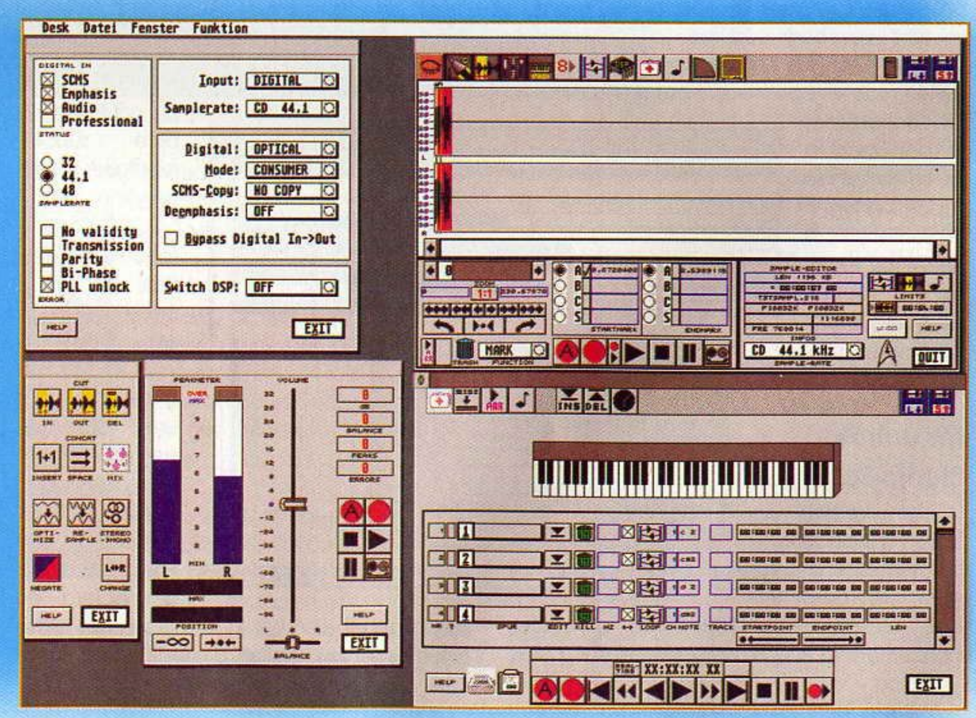
François AUBOUX

STARTRACK, c'est aussi un logiciel de direct le disque

Si vous avez lu les actualités du mois, vous savez que la STARTRACK est, non seulement une carte audio pour HADES, MEDUSA, EAGLE, TT et MEGA STE, mais également un logiciel de direct le disque quatre pistes livré avec.

En fait, celui-ci est bien plus que cela, comme nous avons pu le remarquer avec la version que nous avons reçue. En effet, il intègre également la gestion du MIDI, la retouche d'échantillon" et semble extrêmement complet. Le DSP optionnel semble réservé à la gestion des effets. Difficile de réellement le tester sans la carte qui va avec, mais au vu des très nombreuses fonctions et du sérieux de celles-ci, on est en droit d'attendre un véritable changement de tendance sur la gamme ATARI. Le D2D ne sera visiblement plus l'apanage du FALCON et nul doute que de nombreux musiciens et studio d'enregistrement attachés à leurs MEGA STE, trouveront là une raison supplémentaire de le garder. Quant à ceux qui veulent du haut de gamme, un HADES 60 à 120 Mhz devrait largement les contenter.

GdM





FALCON C-LAB

APAK est Centre Technique Agréé de C-LAB

autorisé à effectuer les mises-à-jour de Falcon Atari vers Falcon MKX (amélioration et correction des fonctions de timing, des circuits audio et du chassis).



FALCON RACK SYSTEM

Carte C-LAB **13.990**

- *Mémoire 4 Mo*
- *Disque dur SCSI AV 540 Mo interne*
- *FDI intégré*
- *Logiciel intégré DATA DAT*
- *Port cartouche et MIDI sur face arrière*
- *AUDIO IN/OUT sur Jack 6.35*
- *M/A et Reset sur face avant*
- *Clavier Mega STE*

Nombreuses options possibles:
Disque dur 1 Go interne (+ 600 F)
Extension mémoire 16 Mo (+ 2.990 F)
Module FA 8
Rack 19" pour extension (CD, DD, etc...)



Tour moyenne (hauteur 50cm) / Alimentation 200 W / Clavier Mega STE

Tour avec Falcon 4 Mo	7.680
Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo	9.200
Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo + lecteur de CD-Rom 4x	10.590

Toutes configurations possibles, y compris avec graveur de CD-ROM



FALCON MK-1 : 5.990
FALCON MK-X : 6.990



APAK assure la garantie Falcon sous licence C-LAB

MONITEUR 14" MULTI-SYNC

Le seul moniteur capable d'afficher TOUTES les résolutions du Falcon (oui, y compris la basse, oui, y compris le SVGA) **3.490**
Balayage: 15 à 40 KHz en horizontal, 45 à 100 Hz en vertical
Fonctionne sur tous modèles de ST, Mega et Falcon, avec commutateur livré
SVGA, RVB, MONOCHROME — **SON STÉRÉO**

MONITEUR SVGA 14"	1.990
MONITEUR MONO pour ST	1.290

NOUVEAU

GRAVEURS DE CD-ROMS		
YAMAHA CDE102 2/4 externe	7.890	(chaque modèle est livré avec son câble SCSI et 1 CD)
YAMAHA CDE100 4/4 externe	10.990	
YAMAHA CDE100 ext. + CD-RECORDER PRO	12.990	

RACK MELODY

Ce rack est livré avec: **1.990**
Clavier Mega STE
Kit de déport des ports cartouche et MIDI

RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo : **7.990**
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo + DD 540 Mo SCSI : **9.980**

Options: *Extension mémoire 16 Mo : 2.990 • Intégration SPDIF/MO4/FA8*

AFTERBURNER : *la seule carte accélératrice (avec processeur 68040, co-processeur mathématique intégré, fréquence 32/64 MHz, mémoire extensible jusqu'à 128 Mo) qui respecte votre Falcon :* **3.990** *(+ frais de montage)*

LA STATION FALCON C-LAB, c'est le studio d'enregistrement complet, PLUS la post-prod, en tout-numérique, avec le meilleur rapport qualité/prix du marché!

Divers

Coprocesseur, TOS, lecteur de disquettes, mémoire, mise en rack, trackball, etc :	Nous consulter

D.A.O.

Dessin de circuits imprimés	
PLATON 1.45 DEMO	100
PLATON 1.45 PRO	990
PLATON 2.3 avec routeur interactif	4.450

Communication

MODEM externe 28.800 bauds	1.690

Digitaliseur

EXPOSÉ : Digitaliseur semi-professionnel	2.690

Logiciels

p.a.o.	
CALAMUS 1.09	490
CALAMUS SL	1.590
dessin	
APEX	1.290
VISION DOCK	490
L'ÉLECTRONIQUE	150
LE DESSIN TECHNIQUE	150
LE DESSINATEUR	150
SPEEDO GDOS	450

bureautique	
SCRIPT 1 Mo	250
SCRIPT 4	990
PAPYRUS GOLD	1.260
utilitaires	
NVDI 4	649
SCREEN BLASTER Int./Ext.	Tél.
CD-TOOLS	399
SCSI TOOLS	399
SEMPRINI	249
MAGIC 4	799

Scanners

HANDY 64 niveaux de gris	950
MUSTEK A4 couleur 16 Mo 600 DPI	3.290
MUSTEK A4 couleur 16 Mo 1200 DPI	3.990

Stockage

CD-ROM SCSI Externe	2.490
EZ 135	1.690
Disque SCSI 540 Mo Externe	1.990

Musique

BAISSE SUR LES PRIX SOUNDPOOL

soundpool	
SPDIF + DATADAT	2.380
INTERFACE FA8	3.990
INTERFACE MO4	990
ADAT	4.290
S.R.C.	2.990
AUDIO MASTER V1.2	1.290
AUDIO MASTER V1.5	Tél.
EQUALIZER	1.990
LIMITER	2.290
ANALYSER	1.990
DYNAMIT	2.190
GUITAR DREAM	790
ZERO-X	1.390

friend chip	
PROMIX	Tél.
MM1	2.330
THE K..AT	650
steinberg	
CUBASE AUDIO 16	5.900
CUBASE SCORE	3.990
CUBASE LITE	790

Pour tout achat de Cubase Audio avec une station Falcon, l'installation et la configuration complète sont gratuites. Finies, les longues angoisses de la mise en route!

Réparation de toute la gamme de matériel ATARI
STF / STE / MEGA / TT / FALCON ATARI / FALCON C-LAB / SLM 804 et 605
Vente sur place ou par correspondance • Prise de commande par téléphone avec CB • Carte Aurore • Crédit Cételem



• 17 avenue de Paris • 94800 Villejuif
Métro Léo Lagrange • Ouverture: du mardi au samedi de 9h30 à 19h
Tel: (1) 46 78 28 14 • Fax: (1) 46 78 26 63

Tous nos prix sont TTC



Gagnez avec votre ATARI !!!

avec la participation de : 

Gagner mille francs grâce à une séquence, c'est tentant. Pour cela il faut participer au concours Yamaha XG 96 en envoyant avant fin Juillet une séquence musicale de votre composition, au format XG. Entre deux bronzettes d'été, voici comment réaliser une musique sympa.

Si vous êtes très musicien, il vous suffit de prendre votre séquenceur, votre clavier, et d'enregistrer votre séquence directement en commençant par la rythmique, bien sur, puis la ligne de basse, etc. Vous pouvez vous faire aider aussi par un logiciel d'aide à la composition comme Band in a Box ou Big Boss Arrangeur. Une autre solution consiste à utiliser un clavier arrangeur comme les Technics, Korg, Yamaha, Roland, Farfisa, etc. Les instruments génèrent eux-mêmes la rythmique, les accompagnements et arrangements, qui seront séquencés sur votre Atari relié à la prise Out du clavier. Si vous ne savez pas, ou peu jouer du clavier, le mode pas à pas du séquenceur pourra vous servir à rentrer toutes les notes du morceau en s'inspirant par exemple d'une partition, car avec les fonctions puissantes d'édition que l'on trouve sur la plupart des logiciels, tout peut être corrigé et modifié, ce n'est qu'une question de patience, d'intuition et de goût.

Préparez vos sons

Le concours Yamaha met en avant la nouvelle norme XG, issue du standard GM dont nous avons déjà abondamment parlé, et relativement compatible avec le GS de Roland. Ce qui veut dire qu'une séquence GM pourra de fait fonctionner en XG Yamaha. Pour participer au concours XG Yamaha, il suffira de modifier légèrement vos séquences déjà créées, ou utiliser une séquence récupérée sur un serveur 3615 comme celui de Keyboards, ou sur Internet, pour lui donner une patte" personnelle et un petit look XG. Comment faire ? Il faut d'abord vérifier que la séquence n'utilise pas de système exclusif, mais uniquement des Changements de Programme". Cela se fait dans les éditeurs de votre séquenceur. Grâce aux filtres vous pourrez visualiser ces codes et les supprimer afin de les remplacer par un changement de programme correspondant à un son XG. Pour mémoire, il faut rappeler qu'un son en Système Exclusif est constitué de codes constitutifs du son, programmant le synthé automatiquement au cours du déroulement de la séquence. Ceci permet de créer des sonorités très personnelles et originales, mais n'est pas compatible d'un synthé à un autre. Par contre le changement de pro-

SPECIFICATIONS	GENERAL MIDI NIV 1	GS ROLAND	XG YAMAHA
Contrôleurs	Contrôleurs	Contrôleurs	Contrôleurs
0 (32)		Banques de variations	Banques de variations
1	Modulation	Modulation	Modulation
2		Entrée de données	
5		Temps de Portamento	Temps de Portamento
6 (38)		Entrée de données	Entrée de données
7	Volume principal	Volume principal	Volume principal
10	Panoramique	Panoramique	Panoramique
11	Expression	Expression	Expression
64	Sustain	Sustain	Sustain
65		Portamento	Portamento
66		Sustenuto (pédale)	Sustenuto (pédale)
67		Soft (pédale)	Soft (pédale)
71			Contenu Harmonique
72			Temps de Release
73			Temps d'Attaque
74			Brillance
84		Contrôle de Portamento	Contrôle de Portamento
91		Réverbération	Effet 1, Reverb
93		Chorus	Effet 3, Chorus
94			Effet 4, Variation
96			RPN Incrément
97			RPN Décrément
98		NRPN LSB	NRPN LSB
99		NRPN MSB	NRPN MSB
101		RPN LSB	RPN LSB
101		RPN MSB	RPN MSB
120			RAZ tous les sons
121	RAZ tous contrôleurs	RAZ tous contrôleurs	RAZ tous contrôleurs
123	RAZ Toutes Notes	RAZ Toutes Notes	RAZ Toutes Notes
124			Omni Off
125			Omni On
126			Mono, 0 à 16
127			Poly

Ce tableau donne les numéros de contrôleurs utilisés en GM Standard, GS Roland et XG Yamaha.

gramme (Program Change) n'est qu'un simple

SPECIFICATIONS	GENERAL MIDI NIV 1	GS ROLAND	XG YAMAHA
NRPN	Non Défini	Vitesse de vibrato	Vitesse de vibrato
NRPN	Non Défini	Amplitude vibrato	Amplitude vibrato
NRPN	Non Défini	Vibrato Delay	Vibrato Delay
NRPN	Non Défini	TVF Cutoff (brillance)	TVF Cutoff (brillance)
NRPN	Non Défini	TVF Résonance	TVF Résonance
NRPN	Non Défini	Attaque TVF, TVA	Attaque TVF, TVA
NRPN	Non Défini	Decay TVF, TVA	Decay TVF, TVA
NRPN	Non Défini	Release TVF, TVA	Release TVF, TVA
NRPN	Non Défini		Drum Filtre Cutoff
NRPN	Non Défini		Drum Filtre Résonance
NRPN	Non Défini		Drum Envel. Attaque
NRPN	Non Défini		Drum Enveloppe Decay
NRPN	Non Défini	Accord son percussion	Accord Perc Grossier
NRPN	Non Défini		Accord Percussion Fin
NRPN	Non Défini	Niveau son percussion	Niveau son percussion
NRPN	Non Défini	Pan son percussion	Pan son percussion
NRPN	Non Défini	Reverb son percussion	Niveau Reverb Drum
NRPN	Non Défini	Chorus son percussion	Niveau Chorus Drum
NRPN	Non Défini		Niveau Drum Variation
RPN	Sensibilité du Pitch Bend	Sensibilité du Pitch Bend	Sensibilité du Pitch Bend
RPN	Accord fin	Accord fin	Accord fin
RPN	Accord Grossier	Accord Grossier	Accord Grossier
RPN		RPN Nul (Data Entry Off)	RPN Nul Data Entry Off
Système Exclusif			
Système Exclusif	Validation du GM	Validation du GM	Validation du GM
Système Exclusif	Dévalidation du GM	Dévalidation du GM	
Système Exclusif		Validation du GS/RAZ	Validation du XG

l'effet peut rehausser la beauté d'un solo, trop peut le gâcher. Dernier conseil,

code d'appel constitué de plusieurs octets définissants un son présélectionné dans un synthé par un simple numéro codifié sur deux octets. Par exemple, le piano sera toujours le 1, le piano électrique le 5 ou le 6 selon la couleur de l'instrument, la basse acoustique le 33. Ces tables explicatives, que ce soit pour les sons mélodiques ou les sons de percussion, font parties de la documentation de chaque instrument donc assez facile à trouver.

Soignez la musicalité

Pour qu'une séquence soit agréable à écouter, il faut soigner le mixage, donc le niveau de chaque instrument, et le placer correctement dans l'espace stéréo, régler son niveau par rapport aux autres instruments. Pas besoin d'acheter un matériel quelconque, les séquenceurs sur Atari font cela très bien, soit à l'aide des codes MIDI à programmer soi même dans l'éditeur ad-hoc, soit en temps réel à l'aide d'un pupitre de mixage virtuel agissant directement sur le module sonore comme le MIDI Mixer. Les codes sont directement enregistrés dans la séquence. De plus, vous pourrez de la même façon ajouter de la réverbération ou de l'écho sur certains instruments, mais n'en abusez pas, sinon la qualité de la séquence pourrait être compromise. Par exemple, on ne met jamais de réverb sur une basse, très très peu sur un piano, par contre vous pourrez en ajouter sur un instrument solo, ou mettre un peu d'écho sur une caisse claire. La aussi, c'est une question de goût, en sachant que l'effet peut rehausser la beauté d'un solo, trop peut le gâcher. Dernier conseil, lorsque vous aurez terminé votre séquence, et si vous n'avez pas d'instrument XG, passez dans un magasin de musique et demandez à un vendeur sympa de la tester, en précisant que c'est pour le concours Yamaha. Ceci vous permettra d'apprécier le résultat final et d'obtenir quelques conseils supplémentaires souvent fort utiles. Alors 1, 2, 3, XGo !

Adresses et bibliographie : Concours de séquences Yamaha XG 96. Yamaha France, BP 70, 77312 Marne la Vallée Cedex. Tel : (1) 64.61.40.00. Un dossier de participation peut être retiré auprès de tous les distributeurs Yamaha (liste sur le 3615 Yamaha). Date limite d'envoi des disquettes, 31 Juillet 96.

Abax : le livre des tables musicales. Edité par Keyboards, 10 rue de la Paix, 92771 Boulogne. Tel : (1) 46.03.15.51.

Cet ouvrage contient toutes les tables, codes et changements de programmes, indispensable aux musiciens et utilisateurs de MIDI.

CuBase Tome I, II et III. Tout sur le roi des séquenceurs, en trois volumes. L'indispensable pour programmer des séquences.

Alain MANGENOT

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 13, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.......................................
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....

1



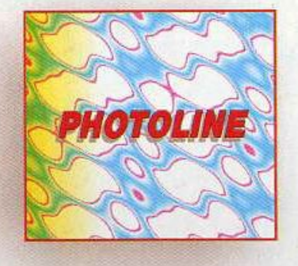
~~349,00 F~~
199,00 F

2

BOLO
+
éditeur
tableaux

~~149,00 F~~
149,00 F

3



~~1250,00 F~~
1000,00 F

4



~~6350,00 F~~
5900,00 F

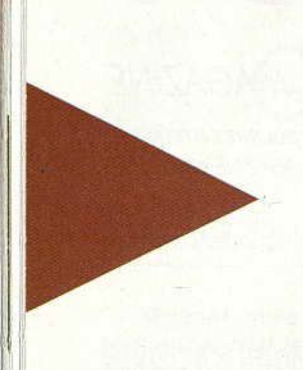
promotions valables du 09/06/96 au 09/07/96

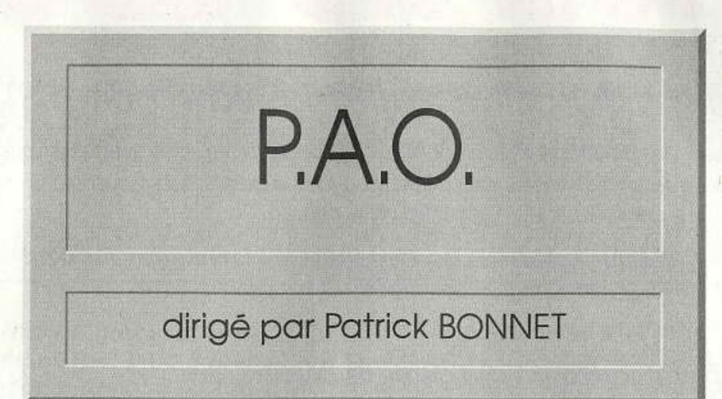
1, 2 : disponible chez **APPLICATION SYSTEME FRANCE** 39bd Muettes 95140 GARGES LES GONESSES tél. (1) 39 86 30 53

3, 4 : disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** BP 13 74310 LES HOUCHES tél 50 54 59 41 (port 55F)



S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94





les modules ADEQUATE

Ca y est ! Les modules ADEQUATE pour CALAMUS SL sont en France. A vous les ombrages de types PHOTOSHOP, les fondus d'images les effets multiples, la tablette WACOM, la retouche photo, le super éditeur de texte, l'impression sous SpeedoGDOS... tout cela dans CALAMUS SL.

Un exemple de leur puissance ?

Vous tracez un cadre spécial sur une série de cadre divers (bitmap + vectoriel + texte...) et appliquez un effet (relief par exemple). Hop, CALAMUS applique l'effet sur tout ce qu'il y a derrière le cadre. Pas mal non ?

Pour vous les procurer, un coup de fil à LA TERRE DU MILIEU au 50 54 59 41.

Ah, j'oubliais : ils sont en français bien sûr !

GdM



PHOTO LINE

Successeur de Cranach, voici venir sur nos écrans ce "petit" dernier de la retouche d'images sur Atari

Configuration

Photo Line est livré en deux versions, l'une pour les machines avec coprocesseur arithmétique, l'autre pour les autres. De fait, il peut donc être utilisé sur toute la gamme Atari ainsi que sur les machines compatibles, avec toutes les versions du TOS à partir de la version 1.2.

Comme toujours avec ce type de programme, une mémoire confortable est nécessaire. Ici, il faut compter au moins 4 mégas. Bien évidemment le disque dur est fortement recommandé (poids des fichiers image).

Quant à l'écran, il semble évident qu'un travail avec au moins 256 couleurs soit nécessaire pour être efficace.

Commençons la visite

L'ensemble des fonctions est accessible soit par menu déroulant classique, soit par fenêtre spécialisée (icônes).

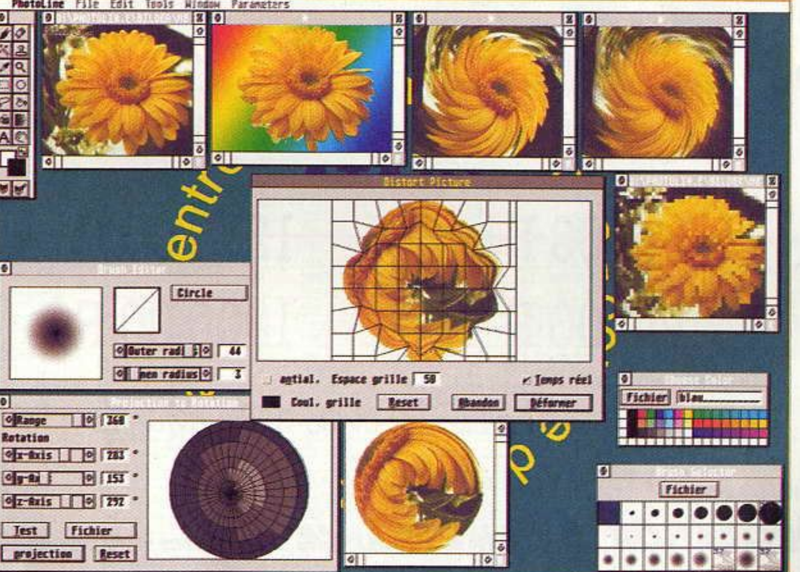
Le menu "Fichier" regroupe les fonctions classiques dévolues au chargement, à la sauvegarde, à l'impression.

Photo Line gère grand nombre de formats d'image au chargement : TIF 6.0, ESM, GIF, IFF, (X)IMG, PCD (Photo CD), BMP, JPEG, PCX, PIC, PAC, PI1/2/3, NEO et en reconnaît automatiquement le type.

Les formats vectoriels CVG 1.0, CVG 1.1 et GEM sont également reconnus automatiquement.

Dans la version 2.0, les images CMYK sont également reconnues. Photo Line est en mesure de charger et d'éditer des images CMYK. Bien que quasiment toutes les fonctions soient permises sur celles-ci, il est néanmoins possible de les convertir en mode RVB (et réciproquement).

La sauvegarde se contente de proposer le format TIF (quasi universel il est vrai), avec compression LZW ou JPEG optionnelle. Dans le cas d'images monochromes, le format IMG est également proposé.



Quant à la sauvegarde vectorielle, elle propose les mêmes formats qu'au chargement.

Les fonctions d'impressions sont complètes et s'opèrent sur l'imprimante installée dans le système par GDOS. L'impression couleurs nécessite GDOS NVDI à partir de la version 3.02.

Une boîte de dialogue permet de régler un facteur de zoom, de choisir un type de tramage ou encore d'éditer une courbe de gradation (éclaircir une image semblant correcte à l'écran s'avère souvent nécessaire).

D'autres périphériques sont accessibles depuis le menu Fichier, puisque l'on peut également sortir des images vectorielles sur un traceur HPGL ou encore acquérir une image par un scanner.

La barre d'outils

On pourrait comparer celle-ci au véritable centre de commandes du logiciel puisqu'elle regroupe sous forme d'icônes la plupart des fonctions nécessaires au travail. En faire la visite guidée que je vous propose revient à quasiment faire le tour du logiciel ("quasiment" seulement car nous verrons plus loin qu'il reste quelques fonctions spectaculaires à découvrir).

Voyons donc les différents outils de cette barre.

L'outil "Peindre" active toutes les fonctions s'opérant à l'aide d'un pinceau. Outre sa taille, sa forme qu'on règle dans un éditeur de pinceaux, il est également possible de régler son intensité progressive (bords flous par exemple) et son intensité globale (0 à 255). On peut également définir un pinceau libre, plus exactement utiliser une portion de l'image en tant que tel.

Mais ce n'est pas tout, car en fait, avant de commencer à appliquer le pinceau sur l'image, on lui assignera une fonction particulière.

Ainsi, pourra-t-on sélectionner "Eau", "Doigt", "Copier" (qui possède sa propre boîte de dialogue d'options) qui transforme le pinceau en copieur dans une même image ou d'une image dans une autre. Les filtres sont des fonctions classiques d'un logiciel de retouche et s'appliquent en général à l'image entière ou à une partie de celle-ci. Dans Photo Line ceci est évidemment possible, mais on peut également "filtrer" à l'aide du pinceau. On choisira dans une boîte de dialogue dédiée le type de filtre, sa taille et les plans de couleur sur lequel il agira, ainsi que pour certains une valeur seuil.

Finissons-en avec les pinceaux en signalant l'existence d'une boîte de dialogue servant à les éditer, les déposer, les sauver ou charger.

Moins de choses à dire sur la "gomme" qui travaillera toujours à pleine intensité en utilisant la couleur d'arrière plan. Le "tampon" quant à lui sert à dessiner avec des parties de l'image capturées au lasso ou encore avec des tampons préalablement sauvés.

L'icône "masque auto" sert à masquer automatiquement des parties d'image. La boîte de dialogue correspondante permet de régler la tolérance, de choisir le système utilisé pour procéder (RVB ou HSV), de déterminer "l'adoucissement" du bord du masque. Une fonction permet même d'obtenir un masque homogène lui évitant ainsi d'être parsemé de petits "trous" résultant de parties non masquées. Des combinaisons de touches permettent d'étendre ou de réduire le masque. Ce dernier peut bien évidemment être sauvé pour usage ultérieur, et ce en tant image TIF à niveaux de gris. La gestion du masque implique en fait la possibilité d'avoir deux masques : le masque "auto" et le masque de "travail". Des fonctions permettent d'inverser les deux, de les effacer, de les combiner. Signalons enfin que le contour d'un masque peut être converti en lasso et qu'un lasso peut être converti en masque.

Les icônes "pipette" et "loupe" n'appellent pas de commentaires particuliers (Shift-f3) ce qui n'est pas les cas des suivantes.

En effet le "lasso rectangulaire" (F4) et le "lasso libre" (Shift-F4) utilisés pour le déplacement et la copie de parties d'image sont riches de fonctionnalités diverses. Ainsi peut-on régler l'intensité avec laquelle une partie d'image à placer sera combinée avec l'image d'arrière-plan. On peut également déterminer la largeur de la transition avec l'image d'arrière plan. La partie découpée au lasso peut être automatiquement placée dans une nouvelle fenêtre. Les lassos étant de type vectoriel, leur édition est possible dans la partie vectoriel du programme.

Mais impossible d'être exhaustif tant la combinaison des lassos (et de leur aspect vectoriel) et des masques offre une réelle puissance de travail.

L'icône "remplir", comme son nom l'indique, permet de remplir des parties d'images en réglant l'intensité de recouvrement et la tolérance à laquelle celui-ci s'effectuera.

Vecteurs

Cette icône de la barre d'outils donne accès aux fonctions vectorielles du programme.

Qu'en dire sinon qu'on y retrouve l'ensemble des fonctions d'un programme vectoriel classique. Rien n'a été négligé : placer des points de contrôle, les ôter, tracer des droites ou des courbes de Bézier, les éditer, grouper ou dégrouper des objets, placer devant/derrière, optimiser les droites ou les courbes, joindre les différents vecteurs (ôter les parties qui se recouvrent inutilement), transformer le dessin vectoriel en dessin bitmap qui se combinera alors à l'image... Que manque-t-il ? Faire suivre à un outil un chemin vectoriel ? Et non, cette fonction (fort pratique) est disponible. Pour le confort du travail, il est possible de n'afficher que les éléments vectoriels en désactivant l'affichage de l'image bitmap.

Fin de la barre

On trouve encore et enfin sur la barre d'outils les couleurs de premier plan et d'arrière plan, qu'on peut inverser à tout moment. Le glisser/déposer étant possible, le réglage des couleurs au demeurant très complet s'opère très facilement et efficacement dans le sélecteur de couleurs.

Les deux dernières icônes se rapportent au masque. L'une d'elles active ou désactive le masque donc indique aux outils d'en tenir compte ou non.

L'autre active ou désactive le mode d'édition du masque.

Si le mode est activé, les outils (tous) n'agissent plus sur l'image mais sur le masque. N'oublions pas de signaler, puisque cela n'a pas encore été fait, qu'il s'agit d'un masque 8 bits, bien plus pratique et puissant à utiliser qu'un masque un bit (valeurs de masquage comprises entre 0 et 255).

Texte

Avec NVDI (à partir de la version 3.02) installé, il est possible d'utiliser du texte qui devient objet vectoriel.

Une boîte de dialogue permet de saisir du texte, sélectionner une fonte et placer le tout dans l'image où il pourra encore subir un changement de taille ou de place ou encore une rotation. Depuis cette boîte, on peut directement transformer le texte en partie d'image bitmap qui s'intégrera à l'image existante ou encore en faire un masque.

Affichage

A tout moment il est possible dans Photo Line de déterminer quelles parties (couches ?) de l'image seront momentanément affichées : l'image, le masque, les objets vectoriels.

Les filtres

Comme tout programme de retouche qui se respecte Photo Line propose des fonctions de filtrage de l'image. Celles-ci s'opère selon une matrice (servant au calcul) de 3x3 ou 5x5 points.

Les grands classiques du genre y sont disponibles : adoucir, durcir, flou, relief, contour, bruit, minimal, maximal, médian, moyen, vertical, horizontal. Le filtre libre permet quant à lui d'indiquer dans la matrice ses propres valeurs. Richesse infinie donc, mais à manipuler avec précaution !

Courbes de gradation

Autre grand classique du programme de retouche, l'édition des courbes de gradation de l'image. On peut ici se contenter de modifier le contraste ou la luminosité de l'image, de n'appliquer l'effet qu'à un plan donné (R, V ou B).

Mais on peut désirer aller plus loin en éditant les courbes proprement dites : les modifier, les "sculpter", les sauver ou charger, bref expérimenter.

Histogramme

Non, ce n'est pas une mesure servant à indiquer le poids d'une histoire !!! Un histogramme indique la fréquence des couleurs ou niveaux de gris dans une image. Photo Line permet de régulariser cette fréquence ce qui permet d'égaliser la répartition des couleurs afin d'obtenir dans bien des cas

une image plus homogène.

Remplacer, réduire les couleurs

Le remplacement d'une couleur permet de choisir une couleur dans l'image, puis de la modifier globalement. Appliquer un taux de tolérance facilite l'opération, surtout avec les images en millions de couleurs.

Il peut parfois être nécessaire de réduire le nombre de couleurs d'une image. Dans ce cas, le logiciel essaiera d'utiliser des couleurs approchantes. On peut réduire à 256, 128, 64, 32, 16, 8, 4, 2 ou 1 couleurs. La réduction à 1 couleur (!), en réalité 2, sera utilisée lorsqu'il s'agira par exemple de procéder à une vectorisation.

Conversion

De nombreuses possibilités de conversion sont proposées. Quasiment tous les cas de figure sont prévus : passage du monochrome aux niveaux de gris ou à la couleur (et inversement), image à niveaux de gris en image vectorielle (toutes les parties non blanches de l'image deviennent des surfaces vectorielles noires), image n&b en image vectorielle. Dans ces deux derniers cas la taille finale du résultat vectoriel peut être indiqué.

Undo

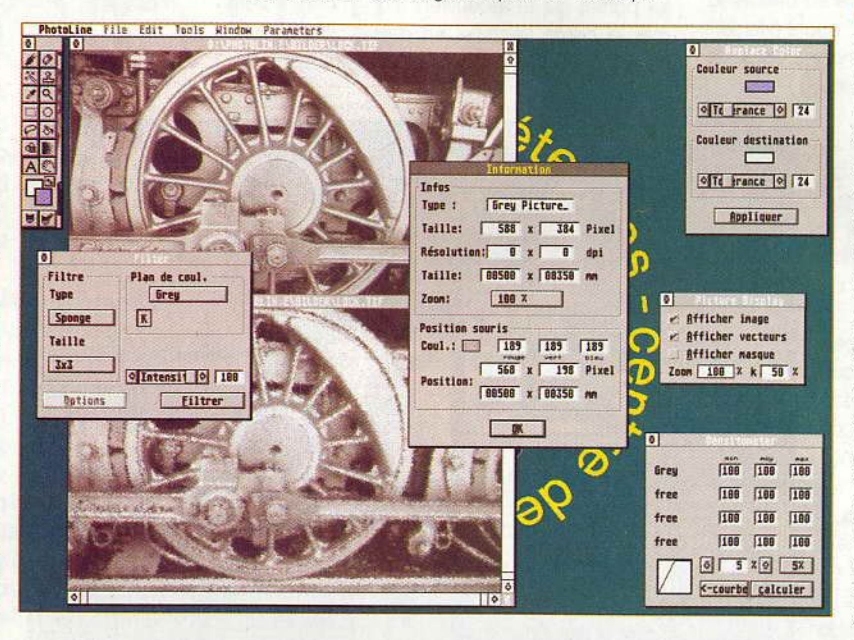
Annuler la dernière opération ? Non, pas tout à fait. Ici le Undo est semi-automatique, puisqu'il faut appuyer sur la barre d'espace pour enregistrer l'état actuel de l'image. Un appui sur Undo restaure donc le dernier état "enregistré". Il s'agit bien d'une habitude à prendre, mais cette façon de procéder est relativement fréquente dans les logiciels de même type du monde Atari.

Effets

Quelques effets spectaculaires sont proposés. Comme souvent, l'aspect spectaculaire n'est pas gage de réussite esthétique si l'utilisateur ne sait pas auparavant ce qu'il veut obtenir. Cependant, l'envie d'essayer sera forte et permettra sans doute de mieux cerner ensuite le champ d'application ainsi ouvert.

L'un des effets permet tout simplement de déformer l'image (ou une partie de celle-ci) sur une sorte de grille de Bézier dont on peut paramétrer le quadrillage. Il suffit ensuite de "déformer" les carreaux (un peu à la manière de Da's Vektor) à la souris avant d'appliquer l'image.

Dans le même ordre d'idées, la fonction de projection d'image sur un corps 3D vaut le détour.



Dans une fenêtre dédiée à cette tâche, on dessine le profil du futur objet "rotatoire", on le teste en le visualisant, on en détermine la rotation (360° = tour complet), on le déplace dans les trois dimensions, on le sauve éventuellement, avant de lancer la projection de l'image sur le corps obtenu. Surprise garantie, certes, mais puissance et possibilités intéressantes. Projeter l'image sur une sphère, un vase, un verre, etc... rien de plus facile avec cette fonction.

Autres

Difficile d'être exhaustif tant les fonctions sont diverses et nombreuses. Aussi ne vais-je en évoquer que quelques-unes avant que de terminer cet article.

La fonction de dégradé permet classiquement de créer un dégradé radial ou linéaire, mais en plus de la couleur de départ et de fin, on peut indiquer une couleur intermédiaire, ainsi par exemple aller du bleu au vert en passant par le noir.

La finalité d'un programme de retouche d'images est souvent l'impression. Le problème alors posé est la différence souvent rencontrée entre l'aspect satisfaisant de l'image à l'écran et son résultat imprimé plus que décevant. Afin de palier cet inconvénient Photo Line propose une fonction de calibration d'écran. Celle-ci permet de mettre en conformité les couleurs affichées à l'écran avec celles qui seront imprimées. Autrement dit, de pouvoir juger en cours de travail de l'aspect quasi définitif de l'image telle qu'elle sera imprimée.

Certains calculs (filtres avec masque par ex.) peuvent être longs, trop longs par rapport à la patience parfois limitée de l'utilisateur, mais qu'il ne s'inquiète pas : une combinaison de touches permet d'interrompre le calcul en cours. Il est d'ailleurs judicieux dans ce genre de cas de figure d'enregistrer l'image dans le buffer undo, d'en sélectionner une partie restreinte mais significative et de lui appliquer l'effet voulu afin d'en avoir une idée assez précise. Si cela convient, un undo, une désactivation du bloc et on lance le calcul. Si cela ne convient pas, juste undo it !

Autre combinaison de touches bienvenue : celle qui permet de fermer toutes les fenêtres d'outils. En effet, si l'on n'y fait garde, l'écran peut très vite se voir encombré d'une multitude de fenêtres diverses, celles-ci bien évidemment gênant la lisibilité du travail. Grâce à cette combinaison de touches, on sélectionne l'outil voulu, puis on fait disparaître toutes les fenêtres hormis celle de l'image. Bien pratique !

Conclure, déjà ?

Et oui ! On l'aura sans doute compris (du moins je l'espère) à la lecture de ce test, Photo Line est sans nul doute le digne successeur de Cranach. De ce dernier il a gardé la force tout en se débarrassant de quelques fonctions certes puissantes mais trop complexes ou rarement utilisées. D'autres fonctions n'ont pas disparu mais ont été simplifiées (ce qui ne signifie pas amoindries) comme par exemple le travail avec les lassos. Enfin, le certain nombre de nouveautés font leur apparition comme le masque 8 bits, la gestion CMYK ou encore la projection sur corps 3D. Bref, nous sommes ici en présence d'un outil complet, puissant tout en restant relativement simple à aborder et dont la nouvelle interface est bien plus réussie que celle de son ancêtre. Bref, un produit à recommander !

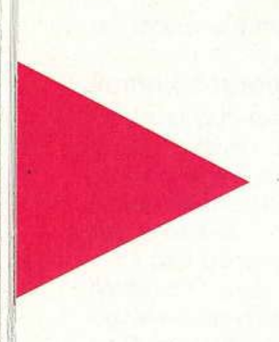


PHOTO LINE

toutes machines
édité par : LA TERRE DU MILIEU
BP 11, 74310 ,LES HOUCHES
tél 50 54 59 41 – fax 50 54 49 94

- la puissance, le nombre de fonctions inégalé sur ATARI, le CYMK
- pas d'effet texture, champ de texte trop court

Patrick BONNET



UTILITAIRES

dirigé par MARC ABRAMSON



EXTENDOS PRO 2.4

Aujourd'hui, le CDROM est un périphérique indispensable à tout ordinateur se voulant multimédia. Même si nos Atari sont encore un peu à la traîne dans ce domaine, ils font ces temps-ci de gros progrès sur nos machines, avec l'apparition de programmes permettant d'exploiter certains CDROM PC, comme ATARI CD MASTER, et la volonté de certains intervenants de la scène Atari Française de convertir des titres PC (il est cependant un peu tôt pour vous en dire beaucoup plus, nous y reviendrons lorsque ce projet sera proche de sa conclusion). Profitons donc de la sortie d'Extendos Pro 2.4 pour faire un point (rapide) sur les CDROM et tester cette nouvelle version du driver.

CDROM et ATARI

Aujourd'hui, pour brancher un CDROM sur Atari, les solutions sont multiples et dépendent du type de machine.

Au niveau du lecteur de CDROM, vous aurez besoin :
pour ST ou STE:
Adaptateur SCSI (type the Link) + CDROM SCSI + Driver CDROM SCSI
Aucune des diverses solutions disponibles en Allemagne pour adapter un CDROM IDE sur Atari n'est aujourd'hui disponible en France (N.D.L.R. : Si, si, le TOP LINK est distribué par LA BECANE, LA TERRE DU MILIEU en a vendu plusieurs déjà !).
Pour TT:
CDROM SCSI+ Driver CDROM SCSI
Falcon :
CDROM IDE + CDTOOLS (driver CDROM SCSI/IDE)
ou
CDROM SCSI + Driver CDROM SCSI
Au niveau Driver :

Le TOS d'Atari ne reconnaît pas les lecteurs de CDROM . Pour pouvoir accéder à ce périphérique, il est nécessaire de rajouter un programme (driver CDROM) dans le fichier AUTO. 4 solutions sont aujourd'hui possibles :

2 solutions DP:
Metados 2.6, le driver officiel d'Atari. Gratuit, mais lent, d'installation relativement complexe et non maintenu

Sous Mint (mais qui utilise Mint), un driver freeware est également disponibles

2 solutions commerciales :
CD Tools, le petit frère de l'excellent driver de disque dur SCSI Tools. Basé sur un Metados amélioré, il est d'installation aisée (programme d'installation automatique) et fonctionne bien. Principaux défauts, il est relativement lent, sa traduction Française est plus qu'imparfaite (programme et doc partiellement traduits) et ne semble plus réellement maintenu (aucune nouvelle version depuis plus d'un an, en France tout au moins). C'est le seul à savoir gérer les CD ROM IDE, mais même si ceux-ci sont moins chers, leur branchement dans le Falcon nécessite de telles bidouilles (au niveau câblage) que je le déconseille fortement.

Extendos Pro est l'autre solution commerciale. Nettement plus rapide que CDTools, il souffrait dans sa dernière version testée ici de quelques défauts : installation peu aisée, gestion non-standard des CD Audio... Mais ces dernières mises à jour ont corrigé la plupart de ces problèmes, et apporté de nombreuses améliorations.

Extendos Pro 2.4

La première chose à constater chez Extendos, c'est la politique de mise à jour régulière du produit. Ainsi, les deux dernières releases 2.3A et 2.4 datent respectivement du 21 avril 1996 et du 2 Mai. Visiblement, Anodyne Software, l'éditeur, est à l'écoute de ces utilisateurs et n'hésite pas à réaliser une nouvelle version à chaque découverte d'un problème, ou à chaque évolution du système. Ainsi, la dernière version a essentiellement été faite pour corriger des problèmes observés avec la version précédente et MagiC. Un éditeur qui suit l'évolution du système et corrige ces programmes pour leur permettre de suivre ces évolutions, sur Atari, c'est suffisamment rare pour être salué. De plus, pour peu que vous ayez un modem et un accès à Internet et ou à des BBS Atari, les mises à jour des extendos se trouvent facilement sur de nombreux sites (CNAM, The BBS, etc.), et chacune de ces mises à jour fait l'évolution automatique de votre précédent version vers a nouvelle version. Très pratique.

Extendos Pro est livré avec une documentation d'une trentaine de pages en excellent Français. Cette documentation concerne en fait la version 2.1 du logiciel et les différentes évolutions depuis cette version 2.1 se trouvent sous la forme de fichier READ_ME (ou LISEZ_MOI) sur la disquette (ou dans l'archive de mise à jour). Ces fichiers d'évolution sont également traduits en Français, quelquefois avec un peu de retards (j'ai ainsi eu la traduction Française pour la version 2.3, mais seulement la version Anglaise de la 2.4). La documentation, très bien faite, est assez technique, et toute sa partie concernant l'installation n'est plus vraiment utile, depuis la version 2.2 qui intègre (enfin) un programme d'installation automatique.

Installation

Le programme INSTALL.APP installe donc automatiquement Extendos sur la partition désirée de votre disque dur (généralement la C). Il est possible de régler la taille de certains caches, et également la lettre correspondant à votre lecteur. Notons

qu'Extendos permet d'associer une lettre allant jusqu'à Z (alors que TOS normal limite ces lecteurs à P). Quand, comme moi, on dispose de plusieurs disques durs fixes et amovibles, c'est une véritable bénédiction, car on était très vite gêné par la limite des 12 lecteurs (d'A à P).

Utilisation :

Au niveau de l'utilisation et de la gestion de votre CDROM, la politique d'extendos est simple et efficace. Malheureusement, les commandes audio (celles qui permettent de jouer des CD Audio et surtout d'enregistrer directement les CD audio sur le disque dur, en Direct From Cd, sans conversion numérique analogique, ni rééchantillonnage, en obtenant ainsi une qualité impeccable identique à celle à l'origine sur le CD) ne sont pas normalisées et dépendent des constructeurs. Extendos a répertorié ces commandes pour la plupart des constructeurs (Apple, Chinon, Nec, Pioneer, Plextor, Sony, Toshiba) et pour la plupart de leurs modèles. Lorsque le driver détecte un modèle de lecteur inconnu, il l'identifie au dernier modèle connu du fabricant, en supposant que celui-ci n'aura pas changé complètement ses commandes depuis le modèle précédent. Cela lui permet de reconnaître et exploiter ainsi les nouveaux modèles Sextuple vitesse de Toshiba et Plextor sans problème. En cas improbable de problème, il est possible d'imposer en extendos l'utilisation des commandes d'un modèle spécifique..

Autres améliorations :

Extendos a normalisé ces commandes. L'enregistrement en direct From Cd par CDPLayer qui ne fonctionnait pas dans la version précédente marche ainsi maintenant à merveille.

Extendos permet maintenant l'utilisation de lecteurs de CD Rom Multiples (certains modèles qui permettent d'avoir, pour le même numéro SCSI, plusieurs (jusqu'à 8) lecteurs). Je dois avouer (à ma grande honte) que je ne dispose pas d'un tel lecteur et que je n'ai donc pas pu tester cette possibilité (qui ne semble d'ailleurs que d'un intérêt moyen. Je ne comprend pas vraiment l'utilité de tels lecteurs. Changer un cd rom dans le lecteur me semble tellement facile et rapide).

Extendos Pro utilise les boîtes de dialogue en 3D" si votre système les supporte (Falcon et/ou Magic).

Enfin, dernière amélioration importante, la version 2.4 fonctionne correctement avec MagiC 4 et MagxDesk. D'après l'auteur, il y aurait encore des problèmes avec l'ensemble MagiC 4.02 et les drivers ICD (mais de toute façon, les drivers ICD, qui étaient les meilleurs sur TT et ST, sont si instables sur Falcon qu'il vaut mieux aujourd'hui utiliser AHDI ou SCSI Tools).

Pour finir, notons qu'Extendos permet toujours l'utilisation des Photos CD (pour peu que votre lecteur de CDROM et votre logiciel de dessin supportent cette norme) et que son prix a chuté à 290 F, ce qui n'est vraiment pas cher, vu la qualité du produit.

Marc ABRAMSON

EXTENDOS PRO 2.4

toutes machines
édité par : TECHNO SERVICES
8, rue Maurice Barrès
91700 Ste GENEVIEVE DES BOIS
tél 69 46 00 67

- Installation Facile, vitesse, prix, mises à jour régulières
- Ne gère pas les CDROM IDE





slide show avec RAINBOW II MULTIMEDIA

Rainbow II on ne le présente plus, c'est le seul logiciel Multimédia, répondant aux principaux critères du moment. Ainsi l'importation d'images, le travail ou la création de celles-ci, le studio d'enregistrement sonore, la création de séquences de sprites, tout est là pour nous démontrer les capacités du produit. Enfin, le studio de Slideshow conforte complètement la partie multimédia, par le mélange des formules précédentes pour vous permettre la création d'animations et d'enchaînements complexes. Nous allons donc nous pencher sur la création d'un slideshow dans le détail.

Préliminaires

Comme toutes les bonnes choses, il faut toujours préparer le travail pour pouvoir s'en satisfaire au maximum. Ainsi notre slideshow comportera des images fixes, des images enchaînées sous forme de sprites, et enfin une bande sonore. Rainbow intégrant toute cette gestion, nous commençons par préparer le travail dans la partie Picture Studio. Selon vos capacités, vous pourrez créer vos propres documents graphiques au travers de ce module, ou utiliser le Studio Photo pour retravailler des images d'origines diverses. En fonction de la capacité mémoire de votre Falcon030, vous chargerez dans ces modes la majeure partie des images que vous désirez utiliser dans votre présentation.

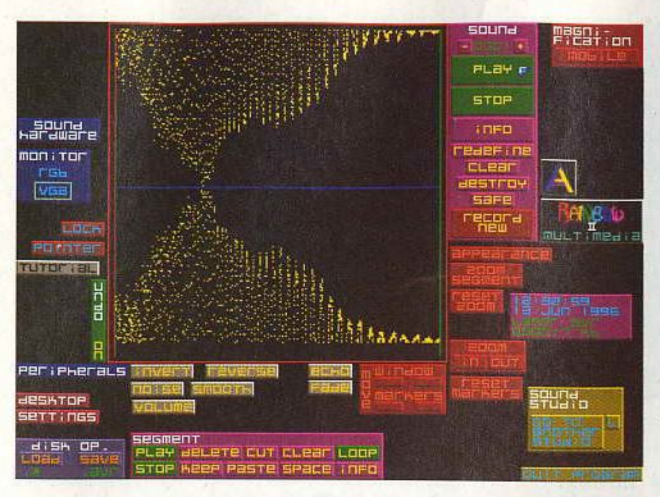
En ce qui concerne la bande sonore, on fait un petit saut vers le Studio Son de Rainbow. Ici vous pourrez très aisément importer des sons en provenance d'autres logiciels, ou plus simplement profiter des options offertes par le produit pour enregistrer directement votre travail. De nombreux choix vous permettrons d'affiner et de nettoyer la courbe sonore, de faire les réglages de volume, de brouiller le son, d'appliquer des effets etc. Reportez-vous au précédent article de présentation du produit parut dans STMAG, au cas où vous découvririez Rainbow pour la première fois !

Maintenant que les principaux éléments de votre présentation sont en mémoire, nous passons à la première étape de la création.

Animation de sprites

Votre banque de données images étant prête, il ne vous reste plus qu'à choisir celles qui vont vous permettre de réaliser une séquence animée. Dans notre exemple, et pour nous faciliter la vie, nous avons choisi de prendre une séquence d'images réalisées avec DFORM, montrant la transformation d'un visage de femme en celui de Terminator...

D'un simple click nous passons donc dans le Studio de Sprites. Nous remarquons que l'écran est divisé en deux parties. La partie de droite est comparable à peu de chose près à celle du Picture Studio, la partie gauche représente le studio de traitement de la séquence animée. Pour insérer une image dans la séquence, il faut la puiser dans la base d'images en mémoire. Pour cela un click sur le bouton FETCH, nous mène vers cette base. Vous choisissez donc l'image de votre choix, qui va ensuite apparaître dans la partie droite de l'écran. Vous avez alors la possibilité de modifier encore votre image, grâce aux outils du Picture Studio toujours actifs. Une fois ce travail fait, il faut l'insérer dans la séquence. Pour cela on remarque d'une part deux choix principaux Séquence et Bank. La Séquence représente les différents éléments qui composent une animation, c'est un enchaînement de frames. Alors que la Bank se compose de plusieurs séquences. La première chose à faire est donc de créer une nouvelle Bank pour permettre la gestion de la séquence que nous allons créer. Ensuite on injecte dans la pre-



mière frame, l'image que nous avons récupérée de la banque de données d'images. Pour cela il suffit de cliquer sur le bouton Insert. On voit alors apparaître notre image dans la séquence.

Pour chacune des frames il est possible d'appliquer un certain nombre de paramètres qui sont : le temps d'affichage (Duration), ce qui vous offre la possibilité de gérer des accélérations ou des ralentissements de vos objets ou de vos affichages. Ensuite, la position en X et en Y (X et Y Offset) sur l'écran, qui eux permettent le cas échéant de réaliser un déplacement complet de votre sprite tout à fait réaliste.



Il vous suffit donc d'injecter de la même façon les différentes images qui vont représenter une séquence animée. Petite astuce qu'il ne faut pas dénigrer pour les personnes ayant un base de 4Mo de mémoire, nous vous conseillons d'alterner le chargement d'images via le Picture Studio, et l'injection dans vos séquences, de façon à libérer un maximum de place mémoire. Surtout n'oubliez pas de sauvegarder votre travail dans un fichier SPR.

On remarque au passage, que les programmeurs de Rainbow mettent à disposition les informations concernant la structure de ces fichiers pour permettre au créateur de jeux, de directement récupérer des séquences de sprites.

Slide-show

Aboutissement final de tout notre travail, la conception du Slide-show. C'est véritablement la partie la plus simple à utiliser dans Rainbow. Le Slide-show est composé de plusieurs parties (Part), pour chacune d'entre elles vous pouvez appliquer une image, un son, et un sprite, chacun des éléments séparément, ou tout en même temps comme bon vous semble. Faites bien attention au fait que tous les documents nécessaires se trouvent dans le même répertoire de travail, sinon Rainbow se refuse obstinément à charger vos fichiers !



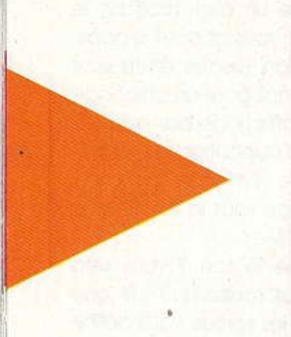
Ne vous étonnez plus de la présence d'un cadre noir qui semble complètement inutile sur la partie droite de l'écran. Il est présent assurément pour les prochaines évolutions du produit, mais ne vous sera d'aucun recourt pour l'instant.

Pour chaque image un click droit sur le bouton de chargement vous permet d'appliquer un effet d'apparition. Quatre effets sont à votre disposition : normal, pour un affichage rapide ; Ligne, pour un affichage par le haut ; cadre, pour un effet d'apparition de l'extérieur vers l'intérieur de l'image ; et enfin, peigne pour un affichage sous la forme d'un croisement d'images effilées.

En ce qui concerne le son, il vous sera possible de définir si vous voulez qu'il soit joué en boucle ou non. Pour les sprites, vous définirez le numéro de la séquence, sa vitesse, sa position de départ, et celle de fin par rapport aux quatre coins de l'écran, ou au centre de ce dernier. Enfin pour chaque partie un Slide show vous réglez la durée en seconde d'affichage, vous offrant ainsi la possibilité de jouer sur les enchaînements de façons complètement calculée. Vous n'oublierez pas de sauver votre travail, et profiterez de ce dernier en actionnant le bouton Play qui va se charger d'enchaîner les différentes parties du Slide-show et le tour est joué !



Hervé PIEDVACHE



COMMUNICATION

dirigé par François PLANQUE



le language html (3)

Ce mois-ci, nous passons aux choses sérieuses. La mise en ligne des pages créées va vous permettre d'offrir enfin au monde entier l'accès à vos créations. Mais auparavant, quelques trucs pour égayer vos documents.

COULEURS

Vous avez surement remarqué que la majorité des pages HTML ne se contentent pas du fond gris de base. Il est en effet possible de définir l'aspect général de la page html dans la balise ‹body›. Cette balise peut en effet contenir les compléments suivants.

BGCOLOR: Couleur de fond
TEXT: Couleur du texte
LINK: Couleur des liens
ALINK: Couleur d'un lien visités
VLINK: Couleur d'un lien sélectionné

Ils sont suivis des proportions de rouge, de vert et de bleu (codés en hexadécimal de $00 à $FF), sous la forme bgcolor="#RRGGBB". Voici un exemple où le texte est rouge et les liens jaunes sur fond noir.

‹html›‹head›‹title›
Les belles couleurs
‹/title›‹/head›‹body bgcolor="#000000"
text="#FF0000" link="#FFFF00"›
Texte standard‹p›
‹a href="pagesuiv.htm"›
Lien hypertexte‹p›
‹/a›‹/body›‹/html›

WebSpace Fichier Edition Historique Répertoire Paramètres Modules
Les belles couleurs
D:\WORKS\DONNEES\TEXTES\ST108A.HTM
Texte standard
Lien hypertexte

Vous pourrez aussi remarquer dans cet exemple, que le contenu de la balise body a été réparti sur plusieurs lignes. Les différents éléments constitutifs d'une balise doivent toujours être séparés, soit par un espace, soit par un saut de ligne. Attention, cependant chaque élément pris isolément (bgcolor="#000000", par exemple), doit rester d'un seul bloc: pas d'espaces, pas de sauts de ligne.

TEXTURES

Pour qu'un serveur web soit le plus beau possible, il n'y a pas de secret : il faut utiliser des textures. Il s'agit d'une image GIF ou JPEG qui est placée à la place de la couleur de fond. Pour un meilleur aspect, il est préférable que cette image soit réplicable: le browser duplique horizontalement et verticalement l'image de telle façon qu'elle recouvre toute la surface de l'écran. C'est le complément background, placé dans la balise body, qui permet d'indiquer l'image à placer dans le fond de l'image.

‹html›‹head›‹title›
Démonstration de texture
‹/title›‹/head›‹body background="tex001.gif"›
Voici une page HTML plutôt vide mais avec une texture de fond!
‹/body›‹/html›

Il est recommandé d'utiliser comme textures des images assez uniformes, peu contrastées et de préférence d'une couleur opposée à celles du texte et des liens, ceci afin d'améliorer le confort de lecture. Par ailleurs, il est recommandé d'utiliser des images de taille réduite : le browser ne pourra pas effectuer l'affichage de la page HTML tant que la texture n'est pas chargée. La plupart des browsers proposent de désactiver le chargement des images de fond, cela est utile dès que l'affichage se fait en moins de 256 couleurs, car le tramage de la texture peut compromettre la lisibilité du texte (En monochrome, les textures ne sont jamais chargées). Il n'est pas interdit de placer dans la balise body simultanément bgcolor et background, dans ce cas, bgcolor remplacera gackground si nécessaire (si le chargement des images de fond est désactivé ou si l'image en question n'est pas accessible).

ON-LINE

Voici venu le moment le plus attendu : si vous êtes abonné à Internet et que votre fournisseur d'accès vous offre quelques mégas d'espace disque pour votre usage, vous allez pouvoir communiquer au reste du monde vos passions, vos connaissances et

vos opinions. Pour en illustrer la mise en oeuvre, nous allons prendre un exemple : Monsieur Jean Dupont, dont le fournisseur d'accès est la société petronet (toute ressemblance serait purement fortuite).

Lors de son ouverture de compte, Jean Dupont s'est créé un login (par exemple: jdupont) et un password (par exemple 1234). Son adresse e-mail est donc : jdupont@petronet.fr (le fr signifie que le serveur est basé en France).

L'espace disque réservé aux abonnés peut se trouver dans un répertoire et à une adresse ip dépendant exclusivement de la fantaisie de l'ingénieur système. Ces espaces disque étant exclusivement accessibles par ftp, l'adresse ip pourra très bien être du genre : ftp.petronet.fr. Quant au répertoire destiné aux utilisateurs, ce peut être : users/local/www/. N'oubliez pas que ceci est un exemple, vous devrez contacter votre provider pour connaître l'adresse ip et le répertoire utilisateur qui vous est affecté. Le répertoire de Jean Dupont est obtenu en concaténant le répertoire utilisateurs avec son adresse e-mail, cela fait : users/local/www/jdupont/.

Pour installer ses pages web, que Jean Dupont aura préalablement testées et regroupées dans un répertoire de son disque dur. Il va falloir se connecter à l'internet et lancer un programme de ftp (sur Atari, par exemple, du_ftp). Pour se connecter, le programme de ftp requiert 4 paramètres.

FTP SERVER: adresse ip du serveur ftp (ftp.petronet.fr).

LOGIN: le même login que pour la connexion (jdupont).

PASSWORD: le même passord qu'à la connexion (1234).

INITIAL DIRECTORY: le répertoire de base (users/local/www/jdupont/).

Les protections unix font que, grâce à votre login, votre password et votre niveau d'utilisateur standard, vous n'aurez accès qu'au contenu de votre répertoire personnel. C'est pour cela qu'initial directory vous permet d'arriver directement dans la zone qui vous est réservée.

Une fois la connexion ftp effectuée, le programme se présente comme un utilitaire de transfert de fichiers. Une fenêtre représente le contenu votre disque dur et une autre le contenu de l'espace qui vous est réservé sur les disques durs de votre provider. Sélectionnez les fichiers à transférer et cliquez sur le bouton de transfert. Vous pouvez alors, selon le volume de fichiers à transférer, aller faire du café pour patienter. N'oubliez pas d'inclure une page d'acceuil, nommée "home.htm", sur laquelle on tombera quand on viendra sur votre serveur. Une fois le transfert terminé, cessez la session ftp, vous pourrez alors tester votre serveur on-line à l'aide de votre browser web habituel.

L'adresse ip-pour consulter vos pages web ne sera pas la même que celle que vous avez utilisée pour les envoyer, le répertoire d'accès non plus. Dans la plupart des cas, l'adresse ip devient www.petronet.fr et le répertoire d'accès ~jdupont/. Le tilde en tête de nom signifie qu'il s'agit d'un répertoire personnel. Pour accéder à sa page d'accueil ("home page" en jargon internet), Jean Dupont doit spécifier l'adresse suivante : www.petronet.fr/~jdupont/home.htm

WebSpace Fichier Edition Historique Répertoire Paramètres Modules

Démonstration de texture

D:\WORKS\DONNEES\TEXTES\ST1088.HTM

Voici une page HTML plutôt vide mais avec une texture de fond!

SE FAIRE CONNAITRE

Voici un paragraphe qui sort quelque peu du cadre de cet article, mais qui vous indiquera quelques moyens de faire connaître les pages que vous aurez créées.

La première méthode consiste à s'enregistrer dans les serveurs de recherche, en particulier les 2 principaux : Lycos (www.lycos.com) et Altavista (www.altavista.com). Ils proposent tous les deux une option "Add new URL" permettant d'indiquer l'adresse de la page d'accueil que l'on a créée. L'enregistrement à ces services est totalement gratuit et automatique. Il faut environ 2 semaines pour que l'enregistrement soit effectif. Ensuite, le serveur de recherche reviendra régulièrement s'informer d'éventuelles mises à jour. Un truc pour que les recherches aboutissent avec succès sur votre serveur : mettez dans votre page d'accueil (plutôt à la fin pour que ça ne gêne pas trop la présentation) toute une liste de mots clés (en français et accessoirement en anglais) décrivant de la façon la plus exhaustive le contenu de votre serveur. Si par exemple, vous créez une page web consacrée au Stacy, ajoutez-y les mots-clés suivants : Atari, Stacy, portable, ordinateur, tos... Plus vous en mettrez et plus vous serez certain que l'on trouvera votre page. Malgré tout n'abusez pas de cette pratique : le fait de répéter abusivement certains mots provoquera des résultats de recherches anormalement élevés. Il existe des pages qui abusent de ce système, on les appelle des "attrape-mouches", et elles ne sont que très modérément appréciées par les internautes. Donc, c'est une pratique à éviter si l'on ne veut pas recevoir des masses d'e-mail furieux.

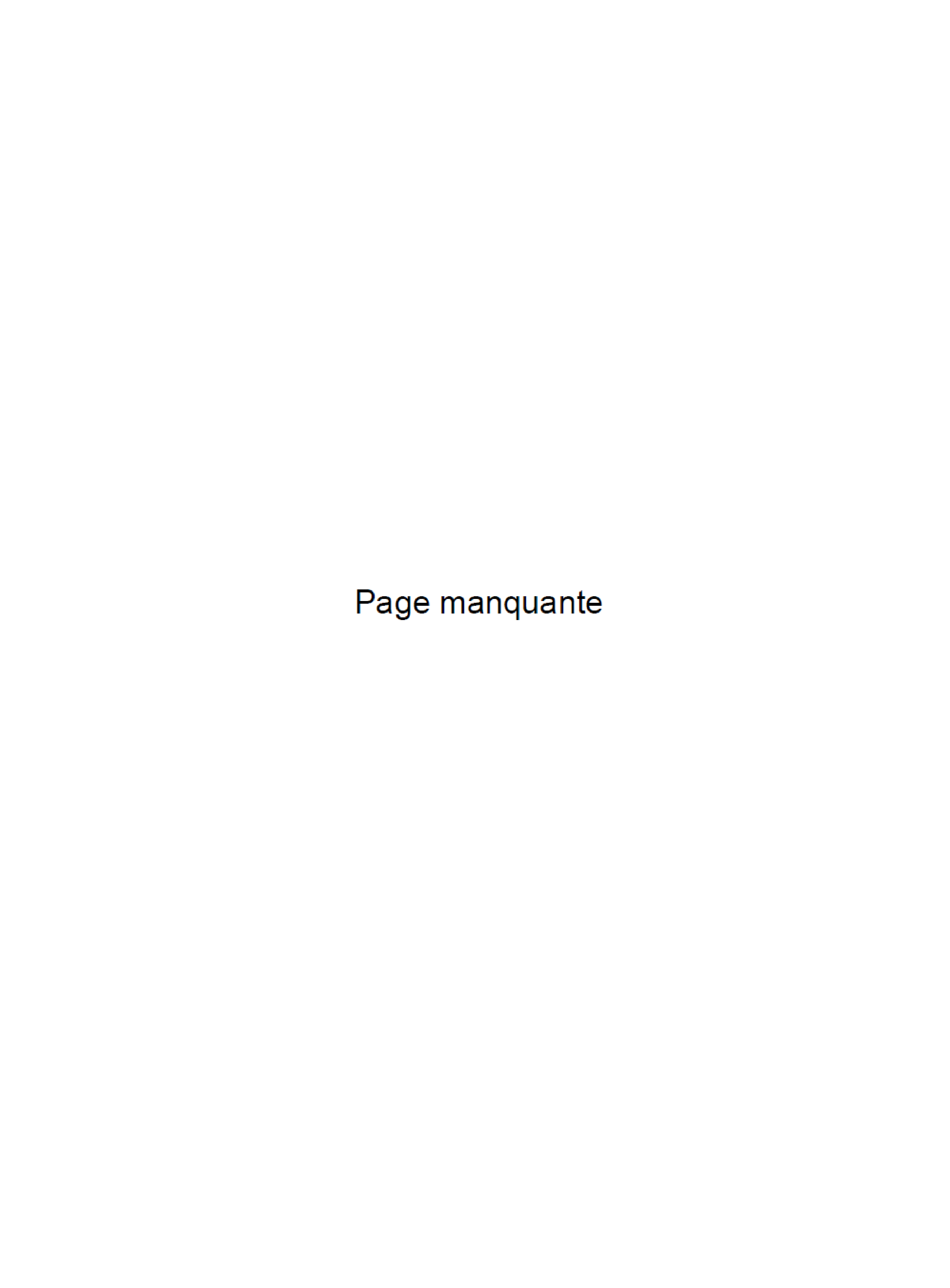
La seconde méthode, est plus fastidieuse, elle consiste à laisser régulièrement des messages dans les newsgroups dont le thème s'apparente à celui de vos pages. Là aussi, il y a des précautions pour éviter les e-mail d'insultes : ne répétez pas trop souvent vos messages, évitez les textes trop commerciaux, ne faites pas de messages trop longs. Et n'oubliez pas de ne parler Français que dans les newsgroups commençant par fr, et de parler en Anglais dans les autres.

ENJOY!

Vous voilà prêts à créer de nombreuses pages HTML et à en faire profiter le plus grand nombre. Alors n'hésitez plus, lancez-vous, faites des essais, analysez les pages HTML des autres, créez les vôtres, laissez courir votre imagination. La prochaine fois, nous vous parlerons des tableaux et des formulaires, alors profitez bien de vos vacances.

Pascal BARLIER

Page manquante





STUT ONE 3 : le code

STUT ONE est un logiciel vous permettant de réaliser un serveur Minitel avec un simple ATARI STF connecté à un Minitel. Nous vous avons parlé de ce logiciel à plusieurs reprises dans ST Magazine, et en particulier dans les numéros 72 et 105 où nous vous avions fourni, respectivement, les versions 2.6 et 3.0 du logiciel. Nous arrivons aujourd'hui au terme de cette longue aventure en levant le voile sur le code source de la version 3. Vous le trouverez sur la disquette accompagnant le magazine.

DEBALLAGE

En décompactant le fichier STUT_SRC.ZIP se trouvant sur la disquette vous obtiendrez une collection de modules C (*.C) avec leurs headers (*.H) ainsi que quelques fichiers ressource (.RSC) et le fichier liant tout ceci en un seul et même projet: STUT_3.PRJ.

Tout ceci totalise 1,5 Mega-octets de code source! C'est un chiffre relativement important, surtout si on le compare aux 500 Kilo-octets de code source de la version 2.6... Toujours est-il: prévoyez quelques 5 ou 6 Mega-octets de place libre sur votre disque dur si vous voulez pouvoir décompacter puis recompiler le logiciel...

RESSOURCES NECESSAIRES

Alors justement: de quoi avez vous besoin pour recompiler le logiciel? D'un disque dur avec de la place libre, bien sûr, mais aussi d'un compilateur C. Sachez que STUT ONE 3 a été développé avec Pure C version 1.1 (du 20 Mars 1993). L'utilisation de ce même compilateur pour recompiler le logiciel sera bien évidemment préférable à toute autre solution.

Ceci dit, si vous avez un minimum d'expérience avec le portage d'applications en langage C d'une plate-forme à une autre, ou encore d'un compilateur C à un autre, vous pourrez vous en sortir avec tout compilateur C/ATARI digne de ce nom, moyennant quelques retouches mineures du code source, de manière à l'adapter aux bibliothèques (*.LIB) fournies avec votre compilateur.

STUT ONE 3 étant une application d'assez grande taille (comparativement aux applications ATARI courantes), une machine équipée de 4 Mo de RAM est préférable pour le développement et la compilation. L'exploitation peut se faire sur une machine de 1 Mo de RAM si l'on s'en tient à un serveur Minitel d'envergure limitée.

Concernant la taille de l'écran, le minimum confortable est le monochrome 640 * 400 pixels. STUT ONE 3 peut néanmoins supporter une utilisation en mode "moyenne résolution ST", c'est-à-dire 640 * 200 pixels. Vous découvrirez que des fichiers de ressources spécifiques à ce mode sont inclus dans la distribution de code source. En tout état de cause, si vous avez la possibilité de faire fonctionner le logiciel en mode VGA (640 * 400, 16 couleurs), ne vous privez surtout pas!

Au niveau disque dur, si quelques Mega-octets sont indispensables à la compilation, il est envisageable de faire tourner un petit serveur sur une machine équipée uniquement de lecteurs de disquettes.

Finalement, STUT ONE 3 est un logiciel serveur Minitel, son utilisation nécessite donc l'emploi d'un ou de plusieurs Minitels. Vous avez besoin d'un Minitel pour vérifier votre travail et pour vous connecter à distance. Mais vous avez également besoin d'un ou de plusieurs Minitels (selon le nombre d'appels simultanés que votre serveur aura à traiter) pour recevoir les appels entrants. Le nombre de Minitels que vous pouvez brancher dépend du nombre de ports série dont dispose votre ordinateur. Néanmoins, maintenant que vous disposez du code source, vous pouvez envisager d'interfacer STUT ONE avec le port MIDI ou encore une carte multi-séries. L'utilisation de modems à la place des Minitels est également envisageable.

COMPILATION

La compilation du logiciel sous pure C exige que vous chargiez le fichier projet (STUT_3.PRJ) d'une part, et que vous fixiez précisément certaines options de compilation d'autre part.

Mais avant même de parler des options de compilation, parlons d'un petit détail qui a son importance: les tabulations. En effet, comme tout programme écrit dans les règles de l'art les plus évidentes, le code source de STUT ONE fait un fort usage d'indentations et d'alignements dans les tableaux ou les listes d'arguments. Ceux-ci sont souvent obtenus aux moyens de tabulations. Ce que vous devez savoir c'est que la taille de ces tabulations est censée être de 3 caractères. Si vous ne visualisez pas le source en ayant fixé la taille des tabulations à 3, vous risquez de vous retrouver avec un code source ressemblant plus à une salade de mots-clef qu'à un programme structuré. Dans Pure C, la taille des tabulations se règle dans le menu Options/Shell:tabsize.

Au niveau de la compilation (menu Options/Compiler) maintenant, deux options doivent absolument être cochées: "Default char is unsigned" (−K) et "Use absolute calls" (−P).

Au niveau de l'édition des liens (menu Options/Linker), il n'y a pas d'indications particulières, si ce n'est de réserver au moins 4 096 octets à la pile (Stack).

Une fois ces quelques options correctement paramétrées, vous pouvez tout simplement lancer un "make" pour compiler et linker tous les modules. Ce processus peut être assez long. A titre d'exemple, sur mon Mega STE à 16 Mhz avec 4 Mo de RAM, il a fallu 9 minutes 30 pour tout compiler. C'est en partie pour cette raison que le logiciel est découpé en de multiples modules de petite taille. En effet, par la suite, si vous modifiez un module, un "make" ne recompilera que le module en question et le "linkera" avec les autres modules déjà compilés (sous forme de fichier *.O) auparavant.

Le fichier compilé aura une taille approximative de 170 Ko... si vous n'avez pas inclus d'informations de debug ni de table des symboles, etc. L'inclusion de toutes ces options vous sera néanmoins fort utile si vous décidez de modifier le code source et que vous avez besoin de le debugguer au moyen d'un debugger (tel que Pure Debug par exemple).

UN MOT SUR LA LICENCE

Tout comme la version 2, STUT ONE 3 est soumis aux termes de la GNU General Public License (GPL). Cela implique que vous êtes libre d'utiliser le logiciel, de le modifier et même de le revendre, tout ceci à la condition expresse que vous diffusiez également le code source intégral correspondant à toute

version compilée que vous diffuseriez par quelque moyen que ce soit.

Contrairement aux licences d'utilisation classiques des logiciels, la GPL est une licence destinée à protéger les utilisateurs, plutôt que les vendeurs de logiciels. Le texte complet de la licence est fourni dans le fichier LICENCE.TXT.

LE CODE SOURCE

Comme nous l'avons déjà évoqué plus haut, le code source est décomposé en une multitude de modules plus ou moins importants. Chacun de ces modules remplit (en théorie) un ensemble de fonctions corrélées. Les modules les plus soignés ressemblent même à des objets et sont plus ou moins inspirés de la terminologie objet du C++. Prenons un exemple...

Au hasard : SERIAL.C. Si vous ouvrez ce fichier, vous devriez comprendre très vite qu'il s'agit d'une sorte de "classe" permettant de gérer les ports série de l'ordinateur (c'est écrit dans les commentaires au début du fichier :-).

Ce fichier contient par exemple la définition de la "méthode" (une fonction C) Serial_WaitTXEmpty(n_device), dont la fonction est d'attendre que le buffer de transmission (TX par opposition à réception/RX) du port n_device soit vide. Cette méthode pourra par exemple être appelée depuis un autre module qui désirerait s'assurer que toutes les informations ont bien été envoyées avant de faire autre chose.

Cette méthode est publique, c'est-à-dire, qu'elle peut être appelée depuis un autre module. Néanmoins, afin que l'autre module puisse appeler la méthode, il faut lui déclarer. C'est à cet effet que l'interface publique du module SERIAL.C a été regroupée dans le fichier SRIAL_PU.H. Tout module désirant faire appel à une méthode publique du module SERIAL.C peut dès lors le faire en ayant simplement inclus le fichier de déclarations de la manière suivante :

```
#include "SRIAL_PU.H"
```

SERIAL.C contient également des méthodes privées, à usage exclusivement interne. C'est le cas par exemple de get_iorec() qui permet à des fonctions de gestion des ports séries d'accomplir leur tâche en obtenant des informations du système d'exploitation. Cette "fonction privée" est déclarée "static" de manière à ne pouvoir être référencée qu'à l'intérieur du module SERIAL.C et sa déclaration ne figure bien sûr pas dans l'interface publique (SRIAL_PU.H).

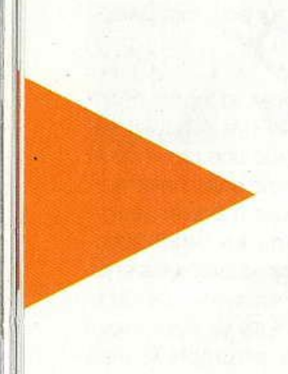
Voilà pour le principe d'organisation générale. La liste complète des modules se trouve dans STUT_3.PRJ avec une brève description. Vous pouvez obtenir plus d'informations en ouvrant chacun des modules séparément. Vous constaterez en effet que ceux-ci sont en général abondamment commentés.

L'AVENIR?

Voilà, vous avez entre les mains le fruit de plusieurs années de travail et de recherche en matière de télématique conviviale (vous trouvez que j'exagère ?) et vous avez le champ libre quant aux possibilités d'évolution : gestion de modems, transformation en serveur BBS, en serveur vocal ou même en logiciel de création multimédia ! (Si on y réfléchit, le moteur d'arborescence à la base du logiciel peut être appliqué à un grand nombre de tâches diverses...)

Quant à moi, je vais aller m'occuper d'une autre vision de la télématique que l'on nomme l'Internet...

François PLANQUE



M&E

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS



this software is M&E !

Nous voici à nouveau avec des nouvelles du concept M&E, des modules, les développeurs etc. Ce mois-ci, après le manque de nouveautés du mois dernier, c'est le plein, avec des modules et un TRM qui décoiffe !

12B RIM et WIM

Un format inconnu de la majorité d'entre vous, mais ceux qui connaissent doivent être très contents d'apprendre qu'un RIM et un WIM existent pour ce format ! Ce format 12B est celui d'un logiciel de Généalogie sur ATARI, nommé FAMILLE. L'auteur étant un fan de la carte Vidi 12 et celle-ci digitalisant en 12 bit, il a créé son propre format, moins gourmand qu'un TC Falcon 16Bits. Malheureusement, personne ne sait charger ou sauver du 12B... L'auteur a donc créé un petit convertisseur qui sait charger du TGA, et le sauve en 12B. Bien pratique, mais quand même moins que de pouvoir charger ou sauver en 12B directement à partir de BV4 ou de PICCOLO. De plus, comme il s'agit d'un soft de généalogie, vous avez sûrement les photos de votre famille ! Vous pouvez donc les charger dans DFORM, leur arranger" le visage et sauver le résultat pour le réinjecter dans FAMILLE. A noter que l'auteur de FAMILLE a fait récemment l'acquisition de la licence M&E. Une nouvelle version, intégrant directement les RIM et les WIM devrait donc voir le jour.

L'auteur du RIM et du WIM se nomme Sébastien MAHE.

TRUP, RIM et WIM

Encore un format plutôt méconnu... Il faut dire que les développeurs se croient souvent plus forts que les autres et continuent à nous inventer des formats à la pelle. D'un côté c'est assez pénible, de l'autre cela nous permet de faire des modules ! Le format TRUP est un format True Color 16 Bit, issu à priori d'un logiciel nommé EggPaint. Ce format est un des rares chargés et sauvés par ESCapePaint dont il est question sous la rubrique Dompub (non, zut, Sharewares !) de Super JJA. Ce format TRUP permet de traiter des images de n'importe quelle taille, mais ESCape Paint n'est toute flèche au niveau traitement et devrait avoir quelques problèmes si sous D2M vous décidez de sauver une image de 800 * 900 au format TRUP...

Sauvegarde IFF
Red Hot Software 96'
Sébastien MAHE
Couleurs — Imposer en 256 couleurs
Composantes (RVB) — de 0 à 15
Compression — Oui — Non
Paramètres à la sauvegarde
Sauver — Confirmer — Annuler

L'auteur du RIM et du WIM ? Encore Sébastien MAHE !

PHOTO_CD RIM

Déjà le retour ! Une amélioration a été réalisée par son auteur, Laurent DUREAU. En effet lors du chargement d'images issu des CD – Portfolio, la dernière image du fichier ne pouvait être chargée. C'est évidement corrigé, et de plus le formulaire de paramétrage offre une option supplémentaire, celle de demander ou non les paramétrages au chargement. En enclenchant cette option, à chaque chargement d'une image PCD le formulaire de paramétrage se présentera à l'utilisateur, lui permettant pour chaque chargement de choisir les dimensions de l'image etc. Il est possible de configurer le module afin que ce formulaire ne se présente pas, ce qui permet d'utiliser ce module pour faire des slides shows, avec BV4 par exemple.

IFF, un WIM...

Le RIM IFF existe depuis déjà pas mal de temps, mais il n'existait pas de WIM, c'est-à-dire de module capable de sauver à ce format. C'est désormais possible, avec là aussi pas mal de paramètres sympathiques (voir formulaire) tel que la compression ou non. Il est aussi possible d'indiquer au WIM de forcer le nombre de couleurs : si vous désirez sauver en 256 couleurs, vous pouvez demander au WIM de toujours forcer à 256 couleurs, même s'il reçoit une image 16 couleurs. Autre paramètre intéressant, le nombre de bit des couleurs. En effet les fichiers AMIGA ont des couleurs dont les composantes sont notées de 0 à 15 (donc codées sur 4 bits), mais il existe d'autres fichiers IFF dont les composantes sont notées de 0 à 255 (sur 8 bits). Le WIM permet d'indiquer quel type de codage de composante doit être utilisé. Tout comme le RIM

Photo_CD, le WIM IFF peut ou non demander ces paramètres à l'utilisateur à chaque sauvegarde. Bien pratique de pouvoir les régler lorsque vous sauver des images avec des réglages différents, mais bien pratique également de ne pas être gêné par ce formulaire lorsque sous BV4 vous convertissez d'un coup 20 ou 30 images ! L'auteur de ce WIM est Sébastien MAHE.

POWER SCAN

Un module de pilotage du scanner à main Power Scan. Comme il y a un article consacré à ce petit scanner, veuillez-vous y reporter !

LE TRM !!!

Nous parlons ici des RIM, des WIM, c'est bien, mais il ne faut pas oublier que le concept M&E s'articule également autour des modules d'effets IFX, du gestionnaire mémoire MEM (Memory-Manager) et du module de tramage TRM. Ce dernier permet de transformer une image de n'importe quelle résolution vers n'importe quelle autre. Il est ainsi possible d'avoir en entrée une image en 256 couleurs et de la récupérer en sortie en 16 couleurs, en monochrome, en TC16 ou TC24 etc. C'est très important compte tenu du grand nombre de résolutions de nos machines et ce module est particulièrement utile aux programmeurs pour qui les algorithmes de tramage, d'adaptation de couleurs etc... posent toujours des difficultés.

Or, jusqu'à présent, le TRM diffusé posait problème avec les cartes graphiques car il ne savait générer que des images dont la structure était compatible avec les résolutions ATARI. Malheureusement sur une carte NOVA par exemple, s'il existe bien un mode graphique True Color 16 bits, comme sur FALCON, il se trouve que l'ordre des bits de rouge, vert et bleu et différent. Résultat, avec le TRM 2.12 (ou inférieur) le résultat affiché est plutôt surréaliste ! (voir le tableau d'essai de Marc sur la NOVA par exemple !)

Pour palier à cet inconvénient et aussi à des problèmes d'évolution du TRM, celui-ci a été entièrement réécrit par Patrice BEAUDUCEL qui a donc laissé de côté ses effets de sphères, annoncés il y a quelques mois ! En 4 semaines (dont une de vacances !!!), il a étudié le problème, préparé une structuration exemplaire du projet et réalisé un nouveau TRM. Celui-ci possède un peu plus d'algorithmes de tramages que les anciens mais surtout possède tout un ensemble d'éléments de paramétrages, qui vont donner une nouvelle jeunesse à ce module ! Tous ces éléments sont paramétrables par un petit programme externe, nommé EDIT_TRM, fourni désormais avec tous les logiciels M&E.

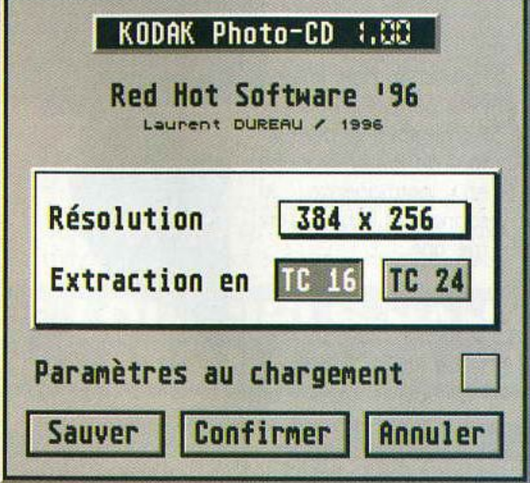
Jugez plutôt :

Formulaire de présentation au démarrage (désactivable) Souris animée pendant les tramages (désactivable) Barre de progression pendant les tramages (désactivable) Tramage interruptible, au choix par Escape, CVtrl + C ou UNDO, les trois étant cumulables. Possibilité de ne pas pouvoir interrompre, ce qui est idéal pour les slides shows accessibles au public.

Paramètre oui/non pour forcer un usage du DSP pour les tramage.Boîte d'alerte de confirmation d'interruption (optionnelle) Paramètre oui/non pour forcer un usage du DSP pour les tramages. Un flag est même prévu pour la PARSEC44 !

Choix de la langue des messages du TRM

Et enfin, paramétrage complet pour adapter le TRM à la carte graphique de son choix. En fait le TRM possède désormais deux fonctionnements parallèles : mode ATARI, ou mode carte graphique. Pour passer de l'un à l'autre il suffit de l'indiquer dans le logiciel utilisant le TRM. Or comme les cartes graphiques possèdent quasiment toutes des structures différentes, il aurait fallu faire un TRM pour la NOVA, un pour la MATRIX etc. la solution choisie consiste à n'avoir qu'un seul TRM, mais lorsque l'utilisateur lance EDIT_TRM, il peut faire des réglages afin de modifier les valeurs de traitement en carte graphique et les adapter à sa carte. Simple à faire, avec une petite aide en ligne, cela ne pose aucun problème et permet donc une adaptation, même pour les cartes les plus bizarres !



Pour les développeurs, les ajouts sont également très appréciables : possibilité de zoomer en + ou en –, en même temps que le tramage. Il devient ainsi possible d'entrer une image en 640 * 480 TC16 et de la ressortir en 160 * 100 16 couleurs par exemple. Inutile de dire que pour les vues réduites d'images et la catalogue, c'est plutôt l'idéal. Egalement ajouté, une fonction de copie de bloc. Pourquoi faire ? Il y a déjà la fonction Vro_Copy du GEM ? Oui effectivement, mais si vous lancez votre logiciel sous NVDI en 16 couleurs, la copie d'un bloc de 256 couleurs sur une autre, ne marchera pas ! Or si vous avez des images à traiter en aveugle, par exemple copier une image 256 couleurs 320 * 200 sur une surface de 640 * 400 pour ensuite la sauver, alors que vous êtes en 16 couleurs, impossible d'utiliser vro_copy. Les développeurs pourront donc désormais utiliser la fonction de copie du TRM.

Enfin, la cerise sur le gâteau : afficher des images sur une carte graphique, c'est bien. Mais ceux qui y sont arrivés ont généralement remarqué que la demande de couleur d'un point (Vget_pixel) ne marche pas, puisque la structure mémoire de l'écran est différente... Avec ce nouveau TRM plus de problème puisqu'il intègre un Vget_pixel qui changera suivant l'utilisation ou non en mode carte graphique. A l'heure où l'HADES semble bien parti et qu'il utilise des cartes graphiques PCI dont la structure mémoire sera certainement différente de la structure interne ATARI, ces améliorations devraient permettre à tous les logiciels utilisant le concept M&E, de fonctionner sans problème sur cette machine, ce qui est un atout de poids, tant pour les développeurs que pour les utilisateurs !

ANNONCE

Quelques autres modules sont en cours de développement : MPEG.WIM Un module de sauvegarde au format MPEG, afin de générer des animations à ce format, sous DFORM, entre autres. Plutôt conséquent, ce module pourra générer du MPEG1 et MPEG2. Assez gourmand en mémoire, il devrait pouvoir fonctionner sur machine avec 4 MOS pour des animations de dimensions modestes (pas au niveau nombre d'images, mais au niveau largeur et hauteur). Son auteur, Laurent DUREAU (déjà auteur du RIM Photo_CD), prévoie ce module pour fin Juin.

SEQ.WIM Un module de sauvegarde d'animation au format SEQ. Ce format, ancêtre du format FLI et très intéressant pour les possesseurs de ST. C'est en effet le format séquence de CDA3D, dont il existe des players pour ST. Ce format, en 320 * 200 16 couleurs est donc parfaitement adapté au ST et devrait satisfaire les possesseurs de cette machine, pour qui le FLI ou le MPEG offre quand même assez peu d'intérêt ! Son auteur ? Sébastien MAHE (encore ??!!)

Le mois prochain, étude de la VIDI 12, du module MPEG et du module SEQ.

A bientôt !

Pierre Louis LAMBALLAIS



dirigé par JEAN JACQUES ARDOINO

étiquettons nos CD

Voici enfin un imprimeur de "d'étiquettes" sur CD. L'appareil coûte moins de 1000,00 F et vous permettra de mettre enfin des inscriptions "comme d'usine" sur vos CD fraîchement gravés. Finis l'angoisse du possesseur de graveur cherchant un fichier parmi une bonne pile de galettes vertes et anonymes.

A l'heure où vous lirez ces lignes, le driver ATARI devrait être rentré en développement, voire terminé, chez PARX.

GdM



POWER SCAN

Le retour des scanners à main!

Les scanners à main ont fait le bonheur de nombreux utilisateurs d'ATARI. Solution accessible financièrement, elle permet de scanner de petits docuemnts pour de la PAO amateur etc... Malheureusement, la baisse des prix des scanners à plat, l'apparition des imprimantes couleurs (les petits scanners à main sont monochromes dans la majorité des cas, du moins sur ATARI) et l'apparition du FALCON sur lequel bon nombre de petit scanners ne fonctionnent pas, on fait que le nombre de ces petits appareils a sérieusement diminué.

A tout ceci s'ajoute le fait que le nombre d'ATARI n'est plus aussi important qu'avant, et qu'il est nécessaire de réaliser un petit interface spécial ATARI, qui revient donc proportionnelemnt de plus en plus cher au fur et à mesure que le marché diminue.

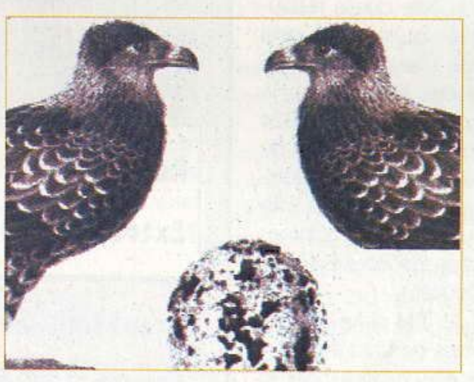
CONNECTIQUE

Mais voici donc le retour du fils de la vengeance avec le scanner à main POWER SCAN ! Scanner à main classique dans sa présentation avec sa tête en forme de T, comme ses cousins Logitech ou Cameron. Il fonctionne aussi bien sur FALCON que sur ST. L'alimentation, dans un boitier séparé et tout à fait classique, et une petite boîte de quelques centimètre s'adapte sur le port cartouche de l'ATARI. Sur celle-ci un petit interrupeur permet de couper l'alimentation, permettant de laisser branché en permanence le scanner et le bloc d'alimention.

POWER Scanner
© PARX - 1996
Résolution: 400 DPI
Hauteur de l'image: 1240 lignes
Largeur de l'image: 1600 pixels
Type de scan: 16 Gris
Visualisation temps réél
Conseils | Scanner | Annuler

QUALITE

Au niveau possibilité, le Power Scan permet de scanner en 100, 200, 300 ou 400 DPI. En 100 DPI, l'image scannée fera 400 pixels de large, 800 en 200 DPI, 1200 en 300 DPI et 1600 en 400 DPI. Cette image pourra être scannée en monochrome, ou en 64 niveaux de gris, mais ausi en 16 gris. Là, une explication est nécessaire: en monochrome, l'image issue du scanner sera composée de points noirs ou blancs. En 64 niveaux de gris, ce sera exactement la même chose, c'est à dire que l'image sera composée de points uniquements noirs ou blanc. La seule différence c'est que cette image sera tramée, afin de simuler des gris. Mais ceux-ci n'existeront que pour votre oeil : si vous zoomez sur cette image, vous vous rendrez compte qu'il y a une trame. C'est pratique pour simuler des gris lors d'une impression monochrome, mais pour retoucher une telle image en couleur, c'est beaucoup moins facile car le remplissage de trames n'est pas franchement aisé ! Par contre, en mode 16 gris, il en va tout autrement puisque l'image issue du scanner est véritablement en 16 couleurs, allant du blanc au noir. Vous avez donc une image 16 couleurs et non pas une image monochrome. Cela revient à la différence entre une photo noir et blanc (qui est appelé ainsi, mais qui contient des gris!) et la même photo qui serait photocopiée ! Cette différence en ce qui concerne les niveaux de gris est très appréciable.



LOGICIEL

Comme bien souvent depuis quelques temps, le choix se faire entre le logiciel de base, fourni avec le scanner, et un module de type RIM. Le logiciel montre dès le départ ses limites, lorsqu'on cherche à le faire fonctionner sur FALCON. En effet, comme indiqué plus haut, le POWER SCANNER permet de scanner des images en 16 gris. Malheureusement, si vous lancez le logiciel en autre chose qu'en compatible ST Basse sur votre FALCON, le logiciel sera persuadé qu'il est en monochrome. Outre cette limitation, une fois le logiciel quitté, vous n'aurez plus qu'à rebooter car les jolies icônes de votre bureau auront pris une teintes grise plus que désagréable...

Autre désagrément, beaucoup plus

gênant, la limitation des formats de sauvegarde. En monochrome, le format IMG est proposé, ce qui convient bien aux grandes images que l'on peut générer avec le scanner. Malheureusement, en cas de scan en 16 gris, seuls les formats NEOCHROME et DEGAS PI1 sont proposés, ce qui limite la sauvegarde à des images de 320 par 200. Il y a bien sûr le format PWS, format interne et totalement inconnu, dommage !

Au niveau du RIM, les choses sont toutes autres. Il est vrai que faire un simple module est une chose plus aisée que de faire un logiciel en entier, le développement d'un RIM peut donc se focaliser sur des éléments plus précis. Le RIM permet la détection automatique des réglages du scanner (comme le programme fourni avec celui-ci d'ailleur) et affiche suivant ce choix, la largeur en pixels de l'image résultant, là où le logiciel d'origine laisse croire à l'utilisateur qu'il pourra scanner 5000 de large en 100DPI, ce qui semble plutôt impossible.

Ensuite le module vous permet de donner la hauteur à scanner, et vous permet de choisir entre un scan en monochrome, en 16 gris ou... en 64 gris ! Dans ce dernier cas, l'image est scannée avec une palette de 64 gris, allant donc du noir au blanc. Le résultat dépend beaucoup de l'image scannée, mais il est plutôt intéressant et, en tout cas, impossible avec le logiciel d'origine.



Le RIM permet aussi d'opter pour une prévisualisation en temps réel du scan. Si vous faites un scan monochrome, cette prévisualisation pourra se faire sur un écran monochrome, 4, 16 ou 256 couleurs, un scan en 16 couleurs sera visualisable sur un écran 16 ou 256 couleurs alors qu'un scan 64 gris ne sera visible que sur un écran 256 couleurs.

Concernant la sauvegarde, celle-ci dépendant des modules WIM, pourra se faire dans n'importe quel format, avantage indéniable par rapport au logiciel de base.

CONCLUSION

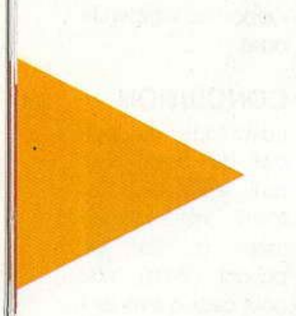
L'avantage du logiciel de base c'est qu'il est gratuit et fourni systématiquement. Le RIM est payant (99Frs) mais est quasiment obligatoire pour ceux qui veulent scanner en 16 gris et sauver dans des formats réellements utilisables.

Pierre Louis LAMBALLAIS

POWER SCAN

toutes machines
module édité par
PARX, 9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL.
tél. 43 56 92 76 – fax. 43 56 80 47
Prix scanner : moins de 1000Frs
Prix module RIM : 99Frs

- le prix
- c'est un scanner à main



PROGRAMMATION

dirigé par MARC ABRAMSON



le DSP acte IV

Voici, avec un mois de retard, la suite du précédent article (il vaut mieux) qui portait sur le rééchantillonnage. Nous avions vu comment filtrer numériquement un échantillon sonore et comment le rééchantillonner à des fréquences multiples de deux fois la fréquence originale.
Nous irons plus loin aujourd'hui, puisque vous allez apprendre comment rééchantillonner un son à n'importe quelle fréquence.

FILTRE DE RECONSTRUCTION

La technique est loin d'être simple. Pour la comprendre, il faut revenir à la définition d'un son échantillonné.
Un son échantillonné est constitué de prélèvements, effectués à intervalles de temps réguliers, du son analogique original. Ces prélèvements sont quantifiés, c'est-à-dire représentés par un nombre entier codé avec un nombre fini de bits (huit, douze, ou seize en général). La quantification ne nous concerne pas.
La question importante est : comment le circuit analogique qui rejoue l'échantillon fait-il pour "trouver" les valeurs situées entre deux échantillons ? Si on arrivait à calculer ces valeurs, alors il serait très facile de rééchantillonner notre son numérique. Et bien c'est justement ce que l'on va faire!

En fait, le circuit analogique de restitution est constitué de deux choses : le convertisseur numérique analogique, on s'en serait douté, et le filtre de reconstruction. Ce filtre permet, à partir des échantillons (les "prélèvements" numériques), de reconstituer toutes les valeurs (analogiques) comprises entre ces échantillons.

D'UN POINT DE VU FREQUENTIEL

Le filtre de reconstruction est un "simple" filtre passe bas dont la fréquence de coupure se situe à la moitié de la fréquence d'échantillonnage. Pratiquement, il n'est pas facile de réaliser un tel filtre, en effet sa pente doit être la plus abrupte possible et sa réponse en phase doit rester linéaire.

D'UN POINT DE VUE TEMPOREL

Ce filtre transforme chaque échantillon en une fonction en $\sin(x)/x$ dont les passages à zéro coïncident avec les échantillons suivants et précédents. Regardez le schéma qui se trouve quelque part sur cette page pour mieux comprendre le phénomène.

Le signal original est reconstitué en sommant tous ces $\sin(x)/x$.

La formule sur laquelle nous allons travailler est :

$$x(t)=\sum_{k=-\infty}^{+\infty} x(k).\text{sinc}(\frac{t-n.k}{T_e})$$

ou Te est la période d'échantillonnage.
et $\text{sinc}(x) = \sin(\pi x)/(\pi x)$.

Cette formule donne la valeur du signal numérique, pour n'importe quelle valeur de t, en fonction des échantillons discrets $x(k)$.

Évidemment, on ne peut pas utiliser cette expression telle quelle, à cause de la somme infinie. Comme à l'accoutumée, nous n'allons effectuer le calcul que sur un nombre réduit d'échantillons. Ont abouti alors à la formule suivante :

$$x(t)=\sum_{k=-N}^{N} x(\text{int}(t-k.T_e)).\text{sinc}(\frac{t-\text{int}(t-k.T_e)}{T_e})$$

ou int(x) est la partie entière de x.
Et N le nombre d'échantillons sur lequel est effectué le calcul.

PROGRAMMATION

L'expression ci-dessus semble assez facile à calculer puisqu'il s'agit d'une somme de produits. Le terme en x(int(t-k.Te)) n'est autre que l'échantillon de départ.
Un problème persiste, celui de calculer le terme en sinus cardinal, sinc(x). Il serait trop long d'effectuer le calcul complet au DSP. Nous allons donc précalculer les valeurs de sinc().
Le calcul d'un x(t) donné nécessite $2N+1$ coefficients en sinc. Nous choisirons, pour simplifier, $2N+1 = 15$ ce qui donne de très bons résultats en 16 bits. En 8 bits, on pourra prendre $2N+1 = 7$.
Les termes en t-int(t-k.Te) sont alors tous distants de Te, puisque k augmente de 1, à chaque tour de boucle. En prenant k=O (point central), il reste t-int(t) qui est in nombre compris entre O et 1. Finalement on a :

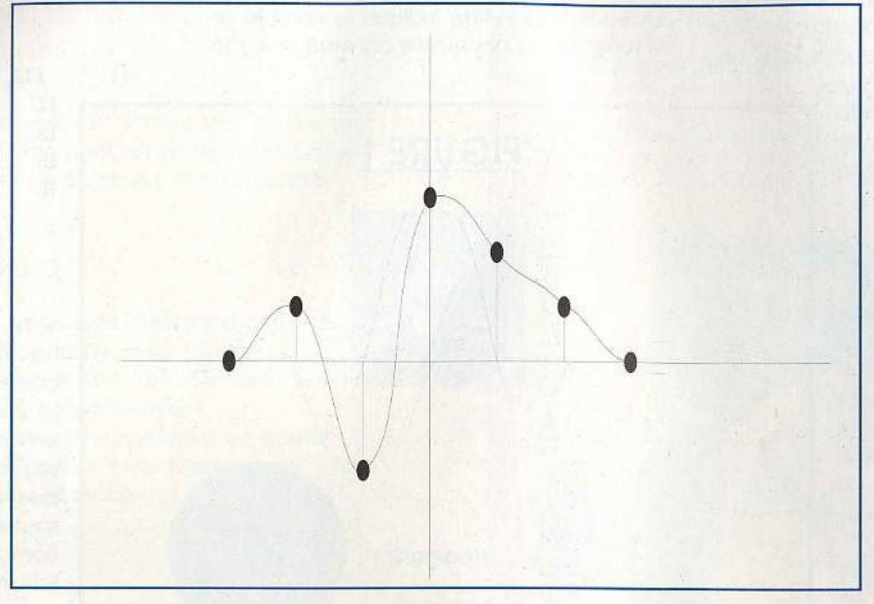
t-int(t-k.Te) = k.Te + frac(t)

ou frac(t) est la partie fractionnaire de t.

Il suffit alors de stocker en mémoire un les tables des 2N+1 sinus cardinaux, pour toutes les valeurs de frac(t). En fait nous allons

garder par exemple 64 intervalles pour frac(t), ce qui correspond à un échantillonnage du sinus cardinal!

Ensuite, le calcul est simple : pour chaque échantillon à calculer, il faut trouver la bonne table de sinus cardinaux. Ceci ce fait en fonction de frac(t). Puis on utilise un algorithme de filtrage FIR avec les 2N+1 valeurs de cette table, comme dans l'article précédant.



LE PROGRAMME

Le programme d'exemple charge un son AVR quelconque et le joue, et ce quelle que soit sa fréquence d'échantillonnage. Essayez avec des sons provenant d'un CD-ROM Pc ou Mac par exemple.

Le programme sélectionne la fréquence du Falcon la plus proche et supérieure à la fréquence de l'échantillon. Ensuite, les échantillons sont envoyés au DSP. Le DSP calcule les nouveaux échantillons correspondant à la nouvelle fréquence et les renvoie au 68030. Lorsque le DSP à besoin de l'échantillon source suivant, il l'indique au 68030 qui s'exécute! N'oubliez pas que pour un échantillon envoyé au DSP, plusieurs échantillons peuvent être calculés puisque la fréquence d'échantillonnage du Falcon est supérieure à celle de l'échantillon.

Vous trouverez également un programme permettant de précalculer les coefficients en sinus cardinaux.

Bon, c'est tout pour aujourd'hui, mais entrer dans les détails serait beaucoup trop compliqué pour vous et nécessiterai un STMAG entier!

Rééchantillonnez bien, passez de bonnes vacances et reposez vous bien (Je sais pas pour vous, mais moi, j'en ai besoin !).

À bientôt.

Mathias AGOPIAN

pratique

le format FLI

En cette fin de siècle, nous voyons l'émergence d'une technologie révolutionnaire (enfin, il parait !) : le MULTIMEDIA. Mais qu'est-ce donc ? En fait, ce n'est que le mélange savant de l'image, du son et d'un zest d'interactivité. Par image, on entend aussi bien l'image fixe que l'image animée. Et bien, pour ne pas rester en marge, nous allons voir ce mois-ci comment on décode une animation au format FLI.

Pour qu'une animation ne prenne pas trop de place sur le disque dur ou en RAM, on va utiliser deux techniques : le DeltaPack et la Compression de données : le ByteRun (identique au format IFF).

Le DeltaPack

Et bien, c'est très simple. Admettons que vous ayez une image 1 et une image 2 (cf. Fig.1). Quelle est la différence entre ces deux images : le cercle. Et bien si vous avez affiché à l'écran votre image 1 et que vous voulez l'image 2, vous n'allez pas TOUT réafficher mais uniquement la différence. Bien évidemment, cela va se concrétiser par le rectangle le plus petit contenant le cercle (Fig. 2).

Pour une animation, on va procéder ainsi pour chaque image jusqu'à la dernière. Le DeltaPack est aussi simple que cela et cette technique permet de gagner non seulement en rapidité d'affichage mais aussi en quantité de stockage. Plus il y aura de différences plus l'animation sera petite et inversement.

Le ByteRun

La compression utilisée par le format FLI est très simple à mettre en oeuvre, ce qui signifie qu'elle n'est pas d'une efficacité extraordinaire ; mais il faut bien commencer par quelque chose. D'ailleurs elle est du même type que celle utilisée par Degas Elite pour son format PC1, PC2 et PC3 ou bien par Deluxe Paint pour l'IFF.

Concrètement, si vous avez une chaîne de n caractères différents alors vous coderez cela :

1 octet : n

n octets : les n octets qui suivent.

Prenons la chaîne en hexadécimal 01 A1 BD E5 56 DE 87 F9 CD elle deviendra 09 A1 BD E5 56 DE 87 F9 CD. Petit inconvénient, la nouvelle chaîne fait 1 octet de plus.

Si vous avez un octet X qui se répète n fois alors vous coderez de la façon suivante :

1 octet : 256-n

1 octet : X

Prenons la chaîne en hexadécimal 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 elle deviendra F1 02. on a gagné 8 octets.

Lorsqu'on combine les deux avec la chaîne

02 FC 10 ED ED ED ED ED 54 C4 AA A0 CA C1 10 10 10 10 10 10 10 10 ça devient 03 02 FC 10 FA ED 06 54 C4 AA A0 CA C1 F7 10 et on gagne 7 octets.

C'est simple, non !!!

Les spécificités du format FLI

Le format FLI venant du monde PC, toutes les images sont codées en 256 couleurs, avec 1 octet = 1 pixel, contrairement à l'Atari où on code sur 8 plans entrelacés. Donc pour l'affichage il faudra faire une routine de conversions. Sur Falcon, on travaillera en mode True Color qui est le plus simple à mettre en oeuvre pour ce type de codage.

De plus , tous les mots et mots-longs sont codés au format Intel et pas Motorola. Le mot $1234 devient $3412 et le mot-long $12345678 devient $78563412. Pour ne pas alourdir votre décodeur, faites-vous deux petites routines qui vous simplifieront grandement la vie.

Un fichier FLI va être composé de plusieurs parties : un en-tête, des frames et des chunks.

Il vous faut aussi savoir qu'une animation FLI est TOUJOURS en 320 pixels par 200 lignes. Pour des animations plus grandes, on utilisera le format FLC, légèrement différent mais avec des options supplémentaires.

L'en-tête

Chaque fichier FLI (ou FLC) a un en-tête de 128 octets.

Offset	Taille	Signification
0	4	Taille du fichier
4	2	Magic : toujours $AF11 pour le FLI
6	2	nombre de frames
8	2	largeur de l'image, 320 pour le FLI
10	2	hauteur de l'image, 200 pour le FLI
12	2	nb de plans, toujours 8
14	2	flags, toujours à ZERO
16	2	vitesse, en millisecondes
18	4	Next, toujours à ZERO
22	4	Frit, toujours à ZERO
26	102	Tout à ZERO - pour extensions futures

Ensuite pour chaque frame on trouve un en-tête. L'en-tête indique le nombre et le type de Chunks qu'elle contient et fait 16 octets.

FIGURE 1

image 1

image 2

0	4	taille de la trame
4	2	Magic, toujours $F1FA
6	2	nombre de Chunks
8	8	Tout à ZERO - pour extensions futures

FIGURE 2

Puis on trouve le Chunk lui-même qui contient un mini en-tête de 6 octets

0	4	taille du Chunk
4	2	type du Chunk

Les différents types de Chunks

11	FLI_COLOR
12	FLI_LC
13	FLI_BLACK
15	FLI_BRUN
16	FLI_COPY

Chunk FLI_COLOR

Vous trouvez ici la palette de l'animation qui contient 256 couleurs.

Le premier mot (16 bits) indique le nombre de paquets.

Le premier octet du paquet indique le nombre de couleurs à sauter. L'octet suivant indique le nombre de couleurs à modifier. Ensuite, vous trouvez les trois composantes Rouge Vert Bleu pour chaque couleur, sur 6 bits chacune. En effet sur les cartes graphiques VGA standard, la palette est de 262 000 couleurs.

Chunk FLI_LC

C'est le chunk le plus courant mais aussi le plus compliqué. En effet, il est formé à la fois du Delta Pack et du ByteRun.Le premier mot (16 bits) indique le nombre de lignes à sauter.

Le mot suivant indique le nombre de lignes à modifier. Viennent ensuite les lignes elles-mêmes.

Chaque ligne est codée de la façon suivante :

– le premier octet indique le nombre de paquets. S'il est nul, on passe à la ligne suivante.

– le premier octet de chaque paquet indique le nombre de pixels à sauter. Si ce nombre est supérieur à 255 alors on utilisera 2 octets au lieu d'un pour coder ce saut : le premier octet sera à 255 et le second sera le complément.

Si le second octet (ou le troisième)(on l'appellera "n") est positif, alors on recopie les n octets suivants ; s'il est négatif, on recopie l'octet suivant –n fois. C'est la technique du Byte Run.

Petite remarque : si on travaille sur un octet 256-n = −n. Vérifions :

256 − 10 = 246 = $F6 et −10 = $F6.

Chunk FLI_BLACK

Très simple. Vous devez effacer votre écran en mettant tous les pixels au noir. Généralement, ce chunk est le premier de l'animation, car il permet de commencer proprement.

Chunk FLI_BRUN

Identique à FLI_LC à une petite différence près : toutes les lignes sont à décoder. Donc les deux premiers mots de FLI_LC sont inexistants, puisque l'on commence à la ligne ZERO et on finit à la ligne 199, obligatoirement.

Ce chunk est situé en première ou deuxième position. Et oui, avant d'afficher une différence entre deux images, il faut bien en avoir une entière de référence.

Chunk FLI_COPY

Cette chunk fait 64 000 octets. L'image n'est pas compressée, vous avez juste à la recopier telle quelle.

On utilise ce chunk lorsque les chunks FLI_LC ou FLI_BRUN font plus de 64 ko qui ce peut arriver de temps en temps si une image est vraiment complexe.

Il vous faut savoir que le format FLI provient initialement du logiciel Autodesk Animator sur PC et Compatibles mais l'on trouve maintenant de nombreux autres logiciels qui en génèrent comme le fabuleux Apex Media sur Falcon.

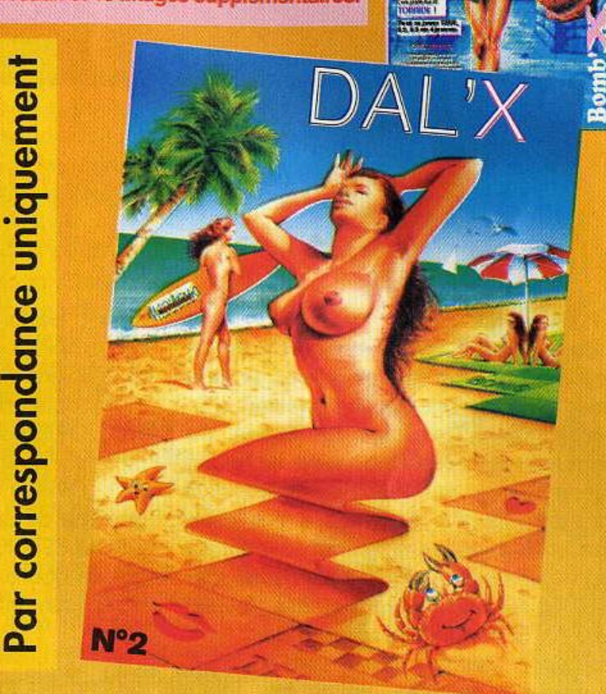
Voilà maintenant vous savez tout sur le format FLI et vous êtes apte à faire un décodeur. Vous pouvez le faire en C ou en assembleur. La difficulté résidera dans le module de conversion de mode vidéo. Si vous utiliser le mode True Color du Falcon, pas de problèmes; mais par contre pour le mode 256 couleurs en 8 plans, vous avez de belles nuits devant vous en perspectives non pas pour la complexité du code mais pour son optimisation.

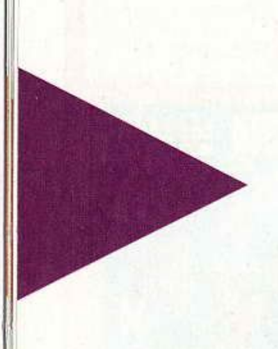
Vous remarquerez assez rapidement que les animations FLI dépassent souvent le MegaOctet et que vous allez être rapidement à court de mémoire, srout pour les machines 4 Mo. Donc essayer de faire un player en Direct-To-Disk, ce qui n'est pas très difficile et permet de voir les animations de plusieurs mégaoctets sur des 1040STF.

Pour les plus courageux, vous pouvez aussi essayer de faire un constructeur de FLI, avec utilisation du langage C hautement recommandée.

Bonne Chance et Bonne Programmation !!!

Frédéric ALOE





SHAREWARES

dirigé par Jean Jacques ARDOINO



plein gaz

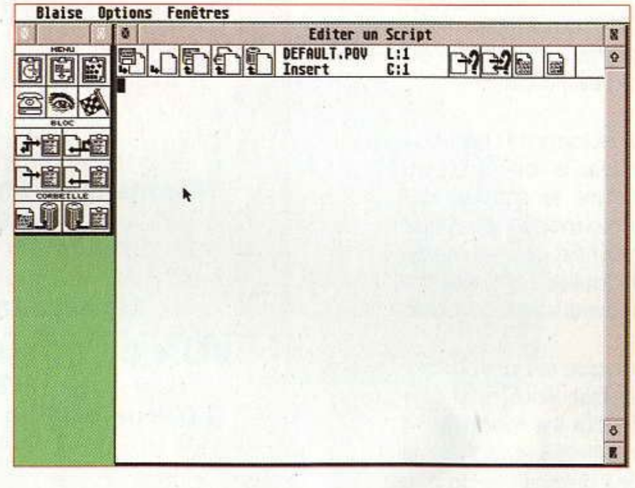
PLEINS GAZ !

Ce qui serait idéal, c'est qu'il y ait un scoop dans chacun de ces articles. Le mois dernier, nous avions Running, preview d'un excellent clone de Doom sur Falcon. Ce mois-ci, nous avons aussi un scoop, sur Falcon également. Cela aurait pu être Switch, dont nous parlerons plus loin, mais il y a autre chose qui est très exceptionnel : Vroom sur Falcon. Oui, vous avez bien lu. Vous aussi, sans doute, vous avez essayé de faire tourner Vroom sur Falcon avec Backward ou STE-to-Falcon. Certains d'entre vous y sont peut-être parvenus... Je ne fais pas partie du lot. C'est pourquoi l'arrivée de Vroom sur Falcon est un événement qu'on ne pouvait pas négliger !

Avant d'attaquer les mises à jour habituelles, je crois qu'il est utile de faire quelques remarques et de donner certains conseils d'utilisation.

Il y a eu quelques retours de disquettes à Diskimage, notamment la 1650 contenant, entre autres, la dernière version de World Conquest. J'ai donc vérifié le master de la 1650 et les disquettes retournées. Le master est bon, mais effectivement il y a eu un problème sur certaines des disquettes, qui peut être dû soit à un problème de duplication soit à une mauvaise manipulation. Mais les disquettes abîmées sont complètement illisibles. On n'y peut rien décompacter. Ce qui veut dire que cela ne concerne pas ceux qui pensent n'avoir obtenu qu'une décompression partielle de World Conquest.

Dans ce dernier cas, j'avoue rester perplexe : plusieurs utilisateurs affirment qu'après décompactage ils ont un dossier incomplet, dans lequel il manque notamment WC__O9.PRG. A première vue, on comprend qu'ils soient mécontents. Mais (car il y a un mais), après avoir décompacté moi-même WC__O9.TOS sans aucun problème, je comprends qu'ils n'ont pas pu trouver WC__O9.PRG puisqu'il n'y a pas de programme de ce nom : l'application s'appelle CONQUEST.PRG ! Le dossier ne contenant qu'une douzaine d'items, ce n'était pas très compliqué à trouver...



Alors, soit ces utilisateurs ont tenté de décompacter sur la disquette d'origine, ce qu'il ne faut jamais faire (dans bien des cas il n'y aura pas la place, et on n'obtiendra qu'une partie des fichiers) soit ils ne se sont pas donné la peine de regarder...

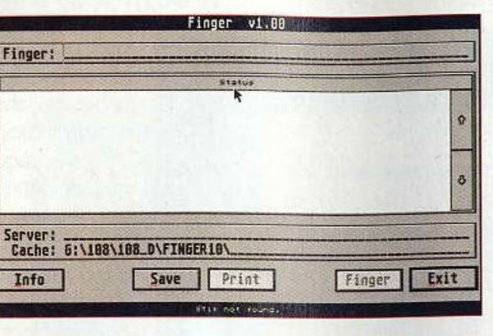
Autre exemple : un utilisateur renvoie une disquette contenant la dernière version de Two in One, parce que ce dernier ne marche pas pour deux raisons : la première est que, ne possédant pas ST-Guide, l'utilisateur a chargé le fichier d'aide HYP sous Everest, et la deuxième est que Two in One est incapable de compacter ou de décompacter quoi que ce soit.

Two in One ne marche pas ? Voyons la première raison. Qui a décrété qu'un fichier ST-Guide pouvait être utilisé par n'importe quel éditeur de texte. Un fichier ST-Guide est un document hypertexte, chaque page contient des mots soulignés qui envoient à d'autres pages, c'est un fichier compilé, binaire, et personne n'a jamais dit que c'était un texte ASCII intelligible depuis un éditeur de textes quelconque. Au contraire, toutes les précisions ont été données à ce sujet. Maintenant, si quelqu'un veut à tout prix acheter Cubase Audio à 6000 balles et veut lui faire ouvrir des documents Calamus parce qu'il n'a pas Calamus, il a le droit, c'est son problème. Mais s'il veut se faire rembourser parce qu'il estime que, du fait qu'il ne lit pas les documents Calamus ou Le Rédacteur, Cubase Audio ne marche pas, qu'il n'hésite pas à aller voir son revendeur : il sera très bien reçu !

Passons à la deuxième raison. Two in One ne compacte pas ? Il ne décompacte pas non plus ? Mais qui a dit qu'il compactait ou décompactait ? Les applications qui compactent et décompactent sont en général des TTP qui peuvent accepter des paramètres divers. Les lancer à partir d'une ligne de commande n'est pas toujours trivial. Aussi a-t-on créé des shells, sortes d'interfaces pouvant gérer ces paramètres et lancer les TTP en fonction de la tâche souhaitée. Two in One est l'un de ces shells et celui que je considère comme le meilleur. Il contrôle les applications de compactage et permet d'en gérer la quasi tota-

lité des options. Mais il ne les remplace pas.

Est-ce que cet utilisateur a seulement ouvert la boîte de config de LHARC, par exemple ? S'il l'avait fait, il aurait immédiatement constaté que la première chose à faire est d'indiquer à Two in One quel est le programme qui sera utilisé pour gérer les archives LZH. Et, s'il accepte de continuer à penser, il va faire la même chose pour le ZIP, l'ARJ, etc. Il va configurer Two in One, puis sauver la configuration. Ainsi, Two in One "saura" avec qui travailler et on pourra alors, si c'est comme cela qu'on préfère le définir, considérer qu'il "compacte" et "décompacte". Tous les shells fonctionnent comme cela. Pareillement, un shell pour POV ne peut pas générer d'image s'il ne lui a pas été indiqué où se trouve POV, et encore moins si on ne possède pas POV...



Encore une petite remarque, qui ne concerne pas directement les fonctionnalités de la machine ou l'approche d'un programme de façon particulière. Je voudrais évoquer, avec quelques mois de recul, les polémiques autour de la distribution des sharewares sur les disquettes et sur le serveur. Quelques auteurs (rares, bien que se prétendant nombreux) se sont sentis spoliés par cette diffusion, alors que j'ai toujours pensé que, même si ce n'était pas le moyen le plus optimisé, elle leur rendait énormément service et faisait connaître leurs programmes auprès d'un grand nombre d'utilisateurs. Restant sourds à mes arguments, ils ont émis un veto, que j'ai respecté tout en étant convaincu qu'ils se trompaient et, soyons francs, qu'ils se la racontaient un peu.

Aujourd'hui ils ont gagné. Je ne diffuse plus leurs programmes puisqu'ils ne le souhaitent pas, je n'en parle plus non plus parce que je n'aime pas l'ingratitude et encore moins leurs insinuations. Et ils ont gagné car les moyens de diffusion qu'ils portaient aux nues ne suffisent pas à les faire connaître. Les ataristes accédant à internet ne sont pas si nombreux, et ces auteurs ont perdu la plus grande partie de leur public. Et ils sont eux-mêmes les maîtres d'oeuvre de l'enterrement de leurs programmes.

Je ne m'en réjouis pas : cela ne pénalise pas qu'eux. Cela pénalise également les utilisateurs dont ces auteurs se sont coupés, et cela pénalise aussi le monde Atari. Ces auteurs n'en sont pas plus motivés puisqu'on ne voit plus apparaître de mise à jour de leurs programmes depuis quelques mois.

Les mises à jour

Il y a un mois, le bruit courait que la toute dernière version en date de WWW supportait maintenant le protocole PPP, et qu'il suffisait de fouiner sur les ftp à jour pour trouver cette version de dernière minute. Un mois plus tard sort la version 1.31 de WWW qui confirme ne gérer que le SLIP, les protocoles CSLIP et PPP restant prévus pour plus tard. Et ma question n'est pas de savoir pour quand c'est prévu. J'attends et j'espère, comme tout le monde, mais je sais que les concepteurs en sont conscients et que Stik PPP sortira dès que possible. Ma question est plutôt de savoir pourquoi a-t-on besoin de faire courir des bruits sans fondement.

L'histoire de l'Atari ces dernières années est parsemée de ce genre de bruits qui, eux aussi, font du tort à la crédibilité de la machine et de son développement logiciel. Entre les Falcon 040, les logiciels de retouche qui seront cinq fois meilleurs que Photoshop, la disponibilité de la connexion en mode PPP, le PowerPC Atari, et j'en passe, tout cela n'aboutit, en fait qu'à polariser l'attention sur des promesses non tenues, des illusions peu fondées, des "certitudes" vite contrariées plutôt que sur la réalité et le potentiel de nos matériels et logiciels.

Voici donc annoncée (à grand fracas) la version 1.31 de WWW, ainsi que des outils complémentaires : Finger 1.0 pour trouver une adresse e-mail, Ant-Mail en version 0.7.8, Telnet, IRC en version 0.57. L'ensemble faisant 960 Ko en compacté, il m'a semblé plus simple et plus cohérent de retirer ces dernières applications de l'archive, d'autant qu'elles circulent aussi séparément et, pour certaines comme Ant-Mail, dans des versions

plus récentes. Il aurait été dommage d'ignorer ces versions plus récentes, et inutile de créer des doublons.

Nous n'avons pas fini avec la communication, puisque nous trouvons une version 3.40 de Coma, la version 2.1a de StarCall (et en anglais, chic !) et, pour les fanas du RTC, la version 3.572 d'Einstel qui présente de nombreuses incompatibilités avec le Falcon.

Du côté des applications dites de bureau, les deux grands concurrents en matière de comptabilité personnelle se suivent de près puisqu'apparaissent en même temps la version 4.06 de COPEQ et la version 1.06 de MultiComptes. Le compteur de Qed tourne aussi et affiche aujourd'hui 3.82. Lib_Rtf et TTFSPD Organizer évoluent également, le premier avec une version 3.03 et le second avec une version 1.6.

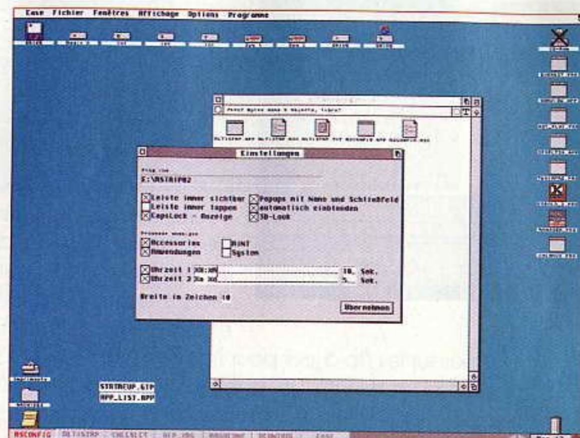
BitMap Viewer, que vous connaissiez sous le nom de BV3 s'appelle maintenant BV4, et c'est la seule mise à jour graphique que j'ai réussi à glaner. A propos, je regrette un peu que les applications utilisant les RIM et les WIM se mêlent d'installer systématiquement le dossier PARX.SYS ou de le mettre à jour. Il serait bon que la mise à jour de ce dossier soit une démarche séparée de l'utilisateur. En tout cas, BV4 ne demande pas où se trouve ce dossier, il scanne les disques et ça prend du temps, du temps...

ZControl, le panneau de contrôle alternatif ouvrant simultanément plusieurs CPX en mode non préemptif, est en version 0.24 et fonctionne maintenant en single-TOS.

GraoumfTracker dispose aussi d'une nouvelle version dont le nom de code est 07420. Est-ce que cela signifie 0.7.4.2.0 ? ou 0.7.4.20 ? I don't know, mais je constate qu'il a fallu se creuser la tête pour trouver ce code de version puisque cette mise à jour, ne circulant qu'aujourd'hui, date pourtant de décembre 1995...

Dans le domaine du jeu, vous trouverez d'abord deux mises à jour de jeux "Play it again, GEM". D'abord DWBH (Don't Worry, Be Happy) en version 2.0 qui nous propose le très classique jeu de petits chevaux, et Move It, lui aussi en 2.0, qui nous propose maintenant un Sokoban qui, s'il reste traditionnel, peut maintenant être joué en trois tailles différentes. Bad Mood, de son côté, est en version 2.07.

Et nous aurons la joie de signaler aux amateurs du genre que NetHack revient parmi nous avec une version 3.20. Il s'agit d'une version non GEM, c'est à dire que le jeu est en mode texte, avec tout de même une représentation des décors et des personnages avec des " * ", des "$", des "(", etc., et des couleurs ! C'est un peu dommage qu'on ne dispose pas de la version graphique, mais c'est ici le NetHack tout ce qu'il y a de plus officiel et traditionnel, dont la version GEM n'est qu'une adaptation. Les puristes seront enchantés. Les autres ne seront pas déçus pour autant. Et l'arrivée d'une adaptation en mode graphique n'est pas exclue.



Blaise 1.4

Postcardware de Pierre Tonthat
35 av. Lacassagne
69000 Lyon

Nous commencerons par une réalisation française qui arrive à point nommé. Nous avons vu passer des shells pour POV, des modeleurs pour POV, mais Blaise est le premier éditeur pour POV. Editeur ? Oui, le programme propose en effet un environnement pour éditer les scripts POV, les Include et les listes de commandes (Define).



Il supporte des scripts de 1000 lignes, des Include de 2000 lignes et des Define de 50 lignes. Les blocs seront au maximum de 500 lignes. Toutes ces valeurs sont données pour une longueur de ligne de 100 caractères. Il n'y a pas de limitation de longueur de ligne pour éviter qu'elles soient tronquées lors de manipulations ou d'imports de scripts.

Ouverture, sauvegarde, merge de fichiers, tout cela est prévu dans l'éditeur avec une interface en mode icônes.

Mais Blaise n'est pas qu'un éditeur puisqu'il possède un shell pour POV, avec les options pour paramétrer ce dernier, un autre shell permettant d'accueillir d'autres programmes de type GEM ou TTP, avec également envoi de paramètres, et enfin un appel de viewer après le calcul de l'image.

C'est donc un environnement assez complet pour POV, largement ouvert vers l'utilisation d'autres outils, et qu'il convient donc d'essayer.

Wotanoid

Shareware ? Freeware ? L'auteur ? Difficile à déterminer pour mes petits yeux fatigués qui n'ont pas le courage de décrypter le texte sur la télé. Déjà, il a failli passer à la poubelle : pas de doc, plantages successifs quelle que soit la résolution choisie. Et puis, comme je devais utiliser le Falcon en RGB, j'ai aussi copié Wotanoid sur son disque interne, sait-on jamais... Et bien m'en a pris, car Wotanoid fonctionne en effet en RGB uniquement.

Il s'agit d'un clone d'Asteroid, et la force d'inertie qui amène le vaisseau à sortir trois fois par un côté de l'écran et à revenir autant de fois par l'autre côté n'est pas trop ma tasse de thé, mais je vous le présente ici parce que je sais qu'il y a des amateurs et des artistes du genre, et parce qu'il faut reconnaître que ce jeu est une grande réussite : tout y est superbe. C'est pourquoi je ne m'étendrai pas plus en bavardages et laisserai à vos mirettes et autres esgourdes le soin de se rendre compte par elles-mêmes.

MultiStrip

Shareware de Thomas Künneth, 35 F
Friedrich-Neuper-Str. 2B
90552 Röthenbach

Voici un programme simple mais efficace. Le but ? Afficher sur une palette située en bas de l'écran les applications actives et permettre de passer de l'une à l'autre en cliquant sur le bouton correspondant. Bien entendu, cela n'a de sens (et cela ne fonctionne) que dans un système multitâche comme MagiC ou MultiTos.

Il y a en fait deux applications, la seconde étant destinée à fixer certains paramètres de la première. On pourra aussi afficher sur cette "barre" l'heure et la date, le

témoin de capslocks... C'est assez pratique d'utilisation et il y a, en plus, une option intéressante : la barre pouvant gêner, car elle occupe une (faible) partie de l'écran, on peut ne la rendre visible que quand la souris va sur le bord inférieur de l'écran. Donc, comme je le disais, simple et efficace.

Costa 1.41

Shareware de Gary Priest,
50 F
32 Castle Street
Inner Avenue
Southampton SO14 6HF



Même si cette application est anglaise, elle offre suffisamment de paramètres pour adapter son fonctionnement aux tarifs téléphoniques et aux taxes en vigueur dans nos régions. Son but est de comptabiliser le temps passé en connexion et d'en estimer le coût. Il permet aussi de filtrer les communications réalisées, de ne voir que celles effectuées avec Connect par exemple, ou que celles avec Stik, ou Coma, on peut également lui demander d'extraire les détails sur telle communication.

On peut afficher les coûts hors taxe ou TTC, paramétrer la TVA, fixer les tarifs en fonction des horaires... Il me semble donc qu'il n'y a pas d'obstacle pour qu'il soit utilisé en France, à part peut-être celui du langage pour certains. Mais c'est tout de même de l'anglais, donc cela reste relativement accessible. Et un atariste se doit de posséder un dico anglais à côté de son dico allemand.

Un programme pas forcément extraordinaire, mais assez complet, somme toute, et qui peut être utile à qui a besoin de savoir où il en est avec les différentes utilisations de son modem.

Mais, bien sûr, il ne vous donnera aucune information sur les communications téléphoniques classiques, surtout si votre Atari est éteint. Donc pensez-y avant de soupçonner un dysfonctionnement du programme...

SwampDog UU 1.0

Freeware de G.F. Harrison
Guy@SwampDog.demon.co.uk

Cette petite application permet d'encoder et décoder les fichiers en UU. Par l'e-mail et les newsgroups ne passent que des fichiers ASCII, et les binaires sont convertis préalablement, puis reconvertis en binaire après réception.

SwampDog est très pratique pour l'UUEncode/Decode. L'UU est un format assez courant d'encodage. Il en existe d'autres, mais ils sont surtout utilisés sur Mac. Comme SwampDog fonctionne aussi par drag and drop (excusez l'expression, mais "glisser-déposer" me fait irrémédiablement penser à l'haltérophilie...) il peut être d'une utilisation très spontanée. Il reconnaît alors si un fichier est encodé ou s'il doit être encodé, et agit en conséquence.

Un petit problème, tout de même. Il arrive qu'on reçoive des textes contenant du binaire UUEncodé, et où le mot-clé "begin" n'est pas sur la première ligne. Beaucoup d'applications similaires cherchent le "begin" et le "end" dans le fichier et agissent sur la partie délimitée. SwampDog est perdu quand il y a du texte superflu et ne reconnaît alors pas le fichier comme UUEncodé. C'est dommage, car cela oblige alors à éditer le texte dans un éditeur avant de le décoder. Et c'est même un peu absurde, car si justement il y a ces indications "begin" et "end" dans un fichier encodé, c'est justement pour permettre de délimiter la partie à traiter et cela suppose que le fichier puisse contenir du texte supplémentaire.

ScanDisk 2.11

Freeware de Vincent Godefroy
20 rue de Bel Air
50560 Gouville sur Mer

ScanDisk, réalisé par l'auteur de Lib_Rtf, permet de chercher et lister les fichiers présents sur une disquette, une partition de disque dur ou un CD-Rom. On indiquera au programme le lecteur qui doit faire l'objet de la recherche et les extensions des fichiers qui nous intéressent. Pour ce faire, vingt-sept extensions sont proposées par défaut, et il faut ajouter à celles-ci neuf extensions définissables par l'utilisateur.

Le résultat de la recherche sera consultable dans un fichier. Il est dommage, d'ailleurs, qu'on ne puisse intervenir sur le format de la liste obtenue (indiquer ou non le dossier, traiter ou non les sous-dossiers) ou qu'on ne puisse limiter la recherche à un chemin particulier, où encore sélectionner plusieurs lecteurs. Ah ? Ce sera dans une prochaine version ?

D'un autre côté, l'auteur a pensé à un truc très sympa pour le confort d'utilisation. ScanDisk est livré avec une application destinée à le patcher. L'utilisateur pourra ainsi modifier les vingt-sept extensions fixées par défaut et choisir les extensions dont il pense avoir le plus besoin. Il pourra même utiliser plusieurs copies du programme, chacune étant patchée avec des extensions différentes.

Switch

Cela aurait pu être le scoop du mois, même si c'est un jeu qui date de 1994, tellement c'est bien. C'était à deux doigts, mais Vroom, vous comprenez... Je n'ai pas repéré l'auteur : pas de doc, et comme il ne tourne qu'en RGB et que je n'ai qu'une télé pour ça... C'est pourtant une bonne télé, mais on ne peut éviter le scintillement qui rend un peu le texte illisible.

Bon, venons-en au jeu lui-même. Il s'agit d'un clone de Stone Age. Vous vous souvenez, le petit dinosaure qu'on doit mener de l'entrée à la sortie en réfléchissant beaucoup et très vite pour comprendre la méthode pour y parvenir...

Ici il n'y a pas de pierres mobiles, du moins pas dans les niveaux que j'ai explorés, il y a des interrupteurs (d'où le nom du jeu) qui permettent d'activer ou non les bonnes directions et le principe est toujours d'assurer le chemin vers la sortie. La difficulté est bien entendu progressive, et les premiers niveaux sont suffisamment simples pour permettre de comprendre les principes du jeu.

Une réalisation sans reproche, du moins à mon goût. Les graphismes sont superbes, le son est sympa, le jeu est passionnant. Vous me pardonnerez si vous connaissiez ce jeu depuis longtemps. Moi, je le découvre, et on vit souvent à l'heure de ce qu'on découvre...

Vroom Falcon

Nous y arrivons enfin ! Vous, je ne sais pas, mais moi j'étais impatient de vous en parler. Vroom est enfin adapté pour Falcon. Les graphismes sont toujours les mêmes, les sons aussi, mais le jeu fonctionne sur l'oiseau avec une bonne fluidité et, surtout, il a conservé la maniabilité qui nous a fait adorer le premier Vroom.

A manier avec la souris, c'est un régal : boutons gauche et droit pour les vitesses, souris en avant pour accélérer, gauche et droite pour (Oui, pour ? Ah, il y en a un qui ne suit pas, au fond de la salle...), et à vous les sensations inoubliables de vitesse, d'accélération et de décélération... Et ce ne sont pas de vains mots : quiconque a connu Vroom sait que ces sensations étaient particulièrement réussies dans ce jeu et, dans la version Falcon, elles sont restées intactes. D'autant plus que l'adaptation à la vitesse du CPU est soignée. Et c'est un des rares jeux où on "sent" la conduite et les conséquences des mouvements de la souris.

Bien sûr, l'esprit chagrin trouvera que c'est un peu pixelisé, que le son n'est pas en quarante-huit voies, trente-deux bits et quatre-vingt sept kilohertz. Mais le jeu n'a pas été refait pour Falcon, il a simplement été modifié pour tourner sur Falcon. Je me souviens, quand j'ai acheté mon Falcon, Vroom est un des premiers jeux que j'ai voulu essayer avec Backward. Ca n'a pas marché et j'étais un peu contrarié...

Cette version de Vroom peut être jouée en mode turbo (plutôt pour les champions, car c'est très rapide), à deux joueurs ou contre l'ordinateur en mode course, on peut paramétrer les pneus, le nombre de tour, les circuits... La version complète de Vroom, dite VROOMO3O, ne tourne que sur moniteur RGB, mais une seconde application, portant le nom de VROOMVGA, permet de lancer le jeu avec un moniteur VGA.

Tout cela dit, l'ayant lancé en RGB (pour faire la capture d'écran en acquisition vidéo), j'ai remarqué deux choses. La première c'est que, à côté du gain logique de rapidité donné par le RGB, on a aussi l'impression de gagner en définition. Bien sûr, ce n'est qu'une impression, mais elle semble confirmée par la deuxième chose dont je voulais parler. Une fois capturée une image de l'écran, elle est donnée comme utilisant sept mille couleurs. Non, je ne confonds pas et sais très bien qu'on peut avoir une image en format millions de couleurs qui n'utilise en fait que 16 couleurs. Ici j'avais une image en format millions de couleurs qui en utilise comme sept mille. Mystère de Lankhor...

Bon, je vous laisse sur le circuit Adelaide...

Le reste...

Nous voici arrivés au paragraphe fourre-tout où on trouvera encore quelques petites choses intéressantes. Tout d'abord, une mise à jour des codes Jaguar en date du 30 mai. J'aurais pu en parler dans le paragraphe des mises à jour, mais pour cette fois c'est là. J'ai été étonné de ne rien y trouver concernant Mutant Penguins...

Du côté de la littérature, ça ne s'arrête pas là puisque, à côté de quelques numéros de ST Report, on trouvera un fichier ST-Guide réunissant la liste des articles de la revue allemande ST Computer de 1986 à 1996 et une traduction en français de la doc de Let Them Fly

On trouvera aussi une démo de Maxidat, la base de données présentée dans le numéro 105. Une mention particulière pour la démo de Painium Disaster, un jeu d'arcade à scrolling vertical plutôt bien fait, la dernière version de Diskus démo et la démo d'ImageCopy 4. Et une preview encore non fonctionnelle, celle de Swiftel Photo 3, mais qui donne une bonne idée de l'interface qui sera utilisée. On peut voyager dans le programme et l'explorer, même s'il ne permet pas de se connecter.

Les utilisateurs d'Extendos Pro trouveront la mise à jour 2.4a, tandis que les utilisateurs de Gemini pourront essayer la version bêta 1aO de Mupfel.

N'oublions pas un shareware à 40 F de Sébastien Briais (5 rue Honoré de Balzac, 45400 Fleury-les-Aubrais) : Assemble Saturn pour HP48. Bien sûr, c'est très spécialisé, mais les possesseurs de calculatrice HP48 seront sans doute intéressés par cet assembleur.

Ouf !

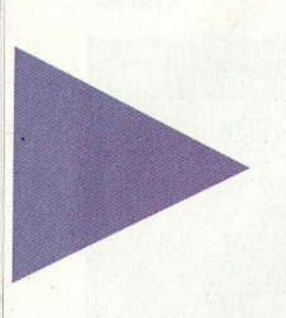
Voilà, je crois vous avoir tout dit et ne vous avoir rien caché. On se retrouve maintenant en septembre. Ah, bien sûr, si d'ici là vous entendez parler de trucs géniaux, vous pouvez toujours me contacter. Et, si vous ne le faites pas, ce n'est pas grave, je les trouverai quand même.

Il me reste à vous souhaiter de bonnes vacances.

Bye !

Jean Jacques ARDOINO

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3615 STMAG	DISKIMAGE
3D Lab	Labyrinthe		/JEUX/REFLEXIO/ 3DLAB010 .TOS	ST 1708
AntMail	Courrier électronique	0.7.8 New!	/COMMS/ANT 7_8 .TOS	ST 1724
Asteroidia Falcon	Remake d'Asteroids		/JEUX/ACTION/ASTR_FAL .TOS	ST 1683
Audio Create	Echantillonneur sonore	2.8	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE 2 8 .TOS	ST 1709
Bad Mood	Visualiseur de Wads Doom	2.07 New!	/JEUX/ACTION/BM207 .TOS	ST 1727
Blaise	Editeur de scripts POV	1.4‹–	/GRAPH/DESSIN/POV/BLAISE 1 4 .TOS	ST 1730
Bomb Squad	Variante de Bomberman		/JEUX/ACTION/BMBSQD 3B .TOS	ST 1683
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1.76	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 7 6 .TOS	ST 1697
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1.3f	/MUSIQUE/CDPLR 1 3F .TOS	ST 1651
CKBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1.30	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 3 .TOS	ST 1535
Colums	Jeu du genre Columns		/JEUX/REFLEXIO/COLUMSD 2 .TOS	ST 1691
COPEQ	Comptabilité	4.06 New!	/BUREAU/DIVERS/COPEQ406 .TOS	ST 1718
Costa	Coût des communications téléphoniques	1.41‹–	/COMMS/COSTA 1 4 1 .TOS	ST 1724
Dirty Sound Studio	Multipistes numérique Falcon	1.12	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY 1 1 2 .TOS	ST 1704
EB Model (a)	Modeleur pour POV	2.83a	/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD 2 8 3A .TOS	ST 1705
Egale	Comparaison de fichiers	3.1F	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 1F .TOS	ST 1714
Escape Paint	Dessin en True Color	0.04	/GRAPH/DESSIN/ESCP_04E .TOS	ST 1704
Family Tree	Généalogie	2.26F	/UTILS/DIVERS/FT 2 2 6F .TOS	ST 1697
First Guide 10/4/96	Visualiseur et aide en ligne		/UTILS/DIVERS/ 1STG0496 .TOS	ST 1711
Five to Five	Conversion de samples	2.12	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V2 1 2 .TOS	ST 1695
GEMTrek	Bataille navale	1.1	/JEUX/REFLEXIO/GEMTRK 1 1 .TOS	ST 1708
Gemview	Convertisseur d'images	3.16	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V3 1 6 .TOS	ST 1692
Gnu Shell	Shell pour le Gnu C	1.54	/PROGRAMM/OUTILS/GNUSH 1 5 4 .TOS	ST 1710
Graph	Grapheur	1.49	/BUREAU/TABLEURS/GRAPH 1 4 9 .TOS	ST 1680
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2.03E	/GRAPH/DESSIN/KAND 203E .TOS	ST 1648
LHARC 3 Junior	Archiveur LZH	3.11	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARC 3 1 1 .TOS	ST 1713
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	3.03 New!	/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF 3 3 .TOS	ST 1719
Midi Enhancer	Harmonizer MIDI	1.2	/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/MIDIHANC .TOS	ST 1709
Move It	Sokoban sous GEM	2.0 New!	//JEUX/REFLEXIO/MOVIT 20 .TOS	ST 1732
Multicomptes	Comptabilité personnelle	1.06 New!	/BUREAU/DIVERS/MLTCM106 .TOS	ST 1718
MultiStrip	Palette pour applications courantes	‹–	/UTILS/SYSTEM/MSTRIP02 .TOS	ST 1735
Nanjing	Jeu d'Ishido	2.0	/JEUX/REFLEXIO/NANJIN 20 .TOS	ST 1707
NetHack	Jeu d'aventure (version TOS)	3.20 New!	//JEUX/AVENTURE/NH 3 20ST .TOS	ST 1733
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1.4D F	/BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4D_F .TOS	ST 1660
Paula	Player de modules (MOD)	2.6b	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA 2 6B .TOS	ST 1695
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3.0r 2	/PROGRAMM/OUTILS/PC_300R 2 .TOS	ST 1588
Ruftrade	Traduction Allemand/Anglais	2	/BUREAU/DIVERS/RUFTRAD 2 .TOS	ST 1701
Running Preview	Clone de Doom		/JEUX/ACTION/RUNNING .TOS	ST 1703
ScanDisk	Recherche de fichiers	2.11‹–	/UTILS/FICHIERS/SCAND 2 1 1 .TOS	ST 1735
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	0.91b	/UTILS/DIVERS/SART 09 1B .TOS	ST 1699
Sky Duel	Jeu de duel aérien		/JEUX/ACTION/SKYDUEL .TOS	ST 1707
Sky Fall	Jeu de type Columns		/JEUX/REFLEXIO/SKY_FALL .TOS	ST 1704
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	1 4E	/UTILS/DIVERS/STG-1 4E .TOS	ST 1677
StarCall (1)	Emulateur terminal	2.1a New!	/COMMS/TERMINAL/STAR 2 1AE .TOS	ST 1721
Super Bomberman	Adaptation de Bomberman	0.9	/JEUX/ACTION/SBM_09 .TOS	ST 1690
Swampdog UU	UUEncode/Decode	‹–	/COMMS/SDUU .TOS	ST 1724
Swiftel 2	Emulateur minitel	1.40c	/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFT 1 4C .TOS	ST 1681
Switch	Clone de Stone Age	‹–	/JEUX/REFLEXIO/SWITCH .TOS	ST 1728
Tank Blaster	Bataille de tanks	1.0B	/JEUX/ACTION/TBLASTER .TOS	ST 1665
TETRHEX	Tetris en hexagonal	1.40	/JEUX/REFLEXIO/THEX 1 4 1A .TOS	ST 1665
Tetris II	Clone de Tetris		/JEUX/REFLEXIO/TETRISII .TOS	ST 1693
Two In One	Shell pour les archiveurs	1.51E	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN 1E 1 5 1 .TOS	ST 1653
Vroom Falcon	C'est Vroom !!	‹–	/JEUX/ACTION/VROOM030 .TOS	ST 1729
Wotanoid	Clone d'Asteroïd	‹–	/JEUX/ACTION/WOTANOID .TOS	ST 1726
Wuascht	Clone de Tetris	1.23	/JEUX/REFLEXIO/WUASC1 2 3 .TOS	ST 1694
WWW	Connexion SLIP + WEB Browser	1.31 New!	/COMMS/WWW1 3 1 .TOS	ST 1723
ZControl	Panneau de contrôle multifenêtres	0.24 New!	/UTILS/SYSTEM/ZCTRL 02 4 .TOS	ST 1735



LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

des jeux pour cet été !!!

Le fait qu'il n'y ai pas de jeu "ordinateur" testé dans ce numéro ne veut pas dire qu'il n'en a pas de nouveau. En fait au moins trois devraient être sortis lorsque vous lirez ces lignes : BATTLE BOLWS, ALIEN BLAST chez Frontier Software et SHEER AGONY CD chez Logitron (déjà sorti à l'heure où j'écris ces lignes, mais pas arrivé à la rédaction à temps). Cela sans compter sur MoonGames (en DP) dont nous n'avons put décompacter un des élément essentiels à sa bonne marche, ce qui explique son non test ce mois-ci, malgré l'annonce du mois dernier.

GdM



retour sur la collec.

Juin est un mois d'incertitude pour la Jaguar. De nouvelles rumeurs annoncent l'abandon de la Jaguar et l'arrêt de la production de nouveaux titre par Atari. Faut-il les croire alors qu'Atari UK a réouvert avec une nouvelle équipe (démentant une fois de plus formellement ces rumeurs), qu'ils ont trouvé un nouveau distributeur officiel pour la France, et annoncent 4 nouveaux titres : SoulStar, SkyHammer directement chez Atari, Towers2 chez Télégame et BatleSphère chez Interplay... sans pour autant annoncer de date précise. Qu'en est-il également d'Iron Soldier 2 et de Robinson Requiem qui sont annoncés comme terminés par leurs auteurs, mais qu'Atari n'annonce pas ? Bref, comme je le disais, plein d'incertitudes et de questions, et pas de nouveaux titres. C'est donc l'occasion rêvée de faire le point sur les 55 existants à ce jour, en les triant par genre, avec une petite appréciation pour chacun

6 jeux de baston

En cartouche :

Dragon :

the Légend of Bruce Lee : un titre très discuté. Moyen au niveau graphique, c'est, selon les spécialistes des jeux de combats (dont je ne suis pas), un de ceux dont les commandes et les coups sont les plus réalistes, et il est, à ce titre, considéré par ces spécialistes comme un incontournable. Personnellement, je jette.

Double Dragon 5 :

reconnu comme inepte et dépassé dès sa sortie. C'est tout dire!



Kasumi Ninja :

bien qu'assez joli, fortement dépassé aujourd'hui

Ultra Vortex :

à mon sens, le meilleur dans la catégorie non mappés. Très beaux graphismes et sons. Un très bon titre.

Fight For Life :

Hors concours dans cette catégorie. Très attendu et enfin sorti le mois dernier, c'est, à mon sens, un des meilleurs titres Jaguar et un très bon jeu de combat, qui n'a pas à rougir de la comparaison avec les Virtua Fighter et Toshinden des consoles concurrentes. Une version CD avec des meilleurs décors, une meilleure introduction et des personnages encore plus détaillée auraient cependant été bienvenue. Un Joypad Pro Controler est conseillé.

En CD:

Primal Rage :



Un peu décalé avec ses combattants préhistoriques, et malgré ses temps de chargements un peu élevé, ce jeu CD constitue un bon titre. Pro Controler également conseillé.

2 flippers

en cartouche

Pinball Fantasy :

Le premier et le seul flipper à peu près convenable... Très moyen quand même.

Ruinner Pinball :

flipper plus joli, mais extrêmement poussif. Encore pire que le précédent selon moi.

5 arcades / courses

en cartouche

Club Drive

Innommable, rien ne justifie la sortie de ce titre.

Checkered Flag

Encore pire que le précédent (et si, c'est malheureusement possible)

Super Burn Out

Un des rares titres français, et qui plus est, un excellent titre.

Très grande jouabilité, bonne fluidité, jeu à deux, bref, tout pour plaire.

Power Drive Rally

Malgré des beaux graphismes, un intérêt très moyen.

Atari Kart

Une excellente course de Kart, inspirée d'un titre de Nintendo.

Très belles couleurs, belles musiques, jeu très agréable possibilité de jouer à deux, bref, encore un titre indispensable.

8 simulations sportives

en cartouche

Troy Aikman Football

Un Football Américain, très bien fait parait-il, mais totalement incompréhensible et injouable pour ceux, qui, comme moi, ignorent toutes des règles de ce sport et ne s'en portent pas plus mal.

White Men Can't Jump

Une simulation de basket Ball des rues, pouvant se jouer jusqu'à 4 joueurs avec le Team Tap.

SuperCross 3D

Un des plus solides concurrents pour la palme du plus mauvais titre Jaguar. A éviter de toute urgence.

Val d'Isère

Une simulation de ski très honnête, mais qui a un peu vieilli. Un bon titre quand même.

Brutal Sport Football

Un football américain pour rire, à la manière de SPEEDBALL et SPEEBALL 2 sur ST, mais malheureusement en beaucoup moins réussi. Se laisse voir et jouer quand même.

Sensible Soccer

Une première simulation de Football, où vous contrôlez des joueurs de la taille de pattes de mouche. A oublier, sauf pour les inconditionnels du genre.

Feever Pitch Football

Une bonne simulation de Foot européen, assez bien réalise, qui constitue un bon titre.

NBA JAM

Cette simulation de Basket constitue également un bon titre, grâce à sa bonne réalisation. A noter qu'on peut y jouer jusqu'à 4 joueurs, et que le nombre de trucs et de cheat codes est particulièrement élevé (regardez la disquette du mois dernier).

3 jeux d'aventure

En cartouche

Flashback

Un mauvais portage de cette bonne aventure/action donne un titre qui serait convenable sur une console 16 bits, mais qui déçoit quand même fortement sur la Jaguar et ses 64 bits.

En CD

Highlander

Même si la prise en main du héros est un peu difficile, cette aventure animée est particulièrement bien réalisée et très agréable à jouer. Un des meilleurs (si ce n'est le meilleur) titre Jaguar CD.

Myst

Une très bonne adaptation de l'excellent jeu PC/MAC avec des graphismes 16 millions de couleurs retravaillés pour notre console, et des superbes musiques. Très beau, bien qu'un peu statique et vide. Malheureusement disponible en Anglais seulement sur Jaguar.

3 Kill Them All

en cartouche

Wolfenstein 3D

Le premier sorti sur Jaguar. Bien, mais dépassé par les deux autres titres de la catégorie.

Doom

L'adaptation du jeu mythique du monde PC, bien réalisée et exploitant correctement la console.

Alien Vs Prédator

Le plus beau des 3, et également le seul à offrir réellement un scénario. Un peu plus lent que Doom malheureusement. Une suite a été un moment annoncée....

3 aventures Interactives

en CD

Dragon's Lair

Space Ace

Brain Dead 13

3 titres innommables de chez Ready Soft, qui malgré une certaine beauté des graphismes, possèdent une jouabilité et un intérêt proche du zéro absolu. Certains adorent, je déteste... insupportable. A fuir encore plus que la peste.

4 jeux de Plate forme

en cartouche

Zool 2

Jamais eu entre les mains... une adaptation, assez moyenne parait-il d'un jeu Amiga.

Bubsy

Situé dans l'univers d'Alice au Pays des Merveilles, une très grande vitesse en faisait un bon premier jeu de plate-forme, pas à la hauteur des deux titres suivant quand même.

RayMan

Certainement le plus beau, le plus grand et le plus poétique de tous les jeux Jaguar. Une animation somptueuse, avec des graphismes à la "toon" fantastiques. L'intérêt est plus discuté, mais c'est en tout état de cause un incontournable...

PitFall

Un excellent portage d'un très bon titre, et, à mon sens, le meilleur jeu de plate forme. Des heures de jeu en perspective. La présence (cachée) de la version originale de Pitfall (sur console Atari 2600) montre le chemin parcouru et constitue un petit plus amusant.



5 Shoot Them Up

en cartouche

Raiden

Une très mauvaise adaptation du célèbre jeu d'arcade. Lente et mal réalisée. Seule excuse, l'un des tout premiers titres disponibles.

Crescent Galaxy

Également un des tout premiers titres. Malgré de somptueux décors et une vitesse correcte, l'intérêt reste discutable.

Missile Command 3D

Pas grand-chose en faveur de ce titre, dont la réalisation, comme l'intérêt, me semble très moyenne.

Tempest 2000

Un des premiers titres également, mais toujours l'un des meilleurs pour certains dont je fais partie. Totalement injouable pour d'autres.

Defender 2000

Malgré une bonne réalisation et une bonne vitesse, ce jeu ne retrouve pas la magie de Tempest 2000 du même auteur, et n'est finalement qu'un shoot them up de plus, qu'on n'oubliera vite.

5 jeux de stratégie

en cartouche

Theme Park

Une très bonne simulation économique, malheureusement un peu lente sur la Jaguar, dès qu'on a beaucoup d'attractions et de visiteurs.

Dino Dune

Je n'aime pas, mais je suis bien incapable d'expliquer pourquoi... trop laborieux et casse tête peut-être.

Cannon Fodder :

Syndicate :

2 titres proches dans leur esprit, qui ne m'ont pas accroché du tout, pour des raisons diverses, dont la petite taille des sprites et le mode de commande.

Attack of The Muttant Pingouins :

Un jeu bien réalisé, et très original, mais un peu complexe. Malheureusement, la difficulté mal dosée de certains niveaux au départ peut empêcher d'y prendre goût. En s'accrochant un peu, on y prend justement goût et on finit par regretter qu'il n'ait que 20 niveaux.

En CD

Baldies :

Malgré de nombreux bugs qui le font planter très souvent, un excellent titre (peut-être celui sur lequel j'ai passé le plus de temps sur Jaguar) pour ce jeu à la Populous. Indispensable à mon sens.

2 arcades/réflexion

Zoop

Un jeu qui se veut le successeur de Tetris, et qui malgré une réalisation indigne d'un jeu créé et réalisé en 1996, arrive à tenir en haleine les joueurs. Vaut donc nettement mieux que sa réalisation.

Flip Out

Un jeu original, mélange de klax et Tetris, gâché par une réalisation très fouillis et pas réellement belle. Assez répétitif également. Une grosse déception, pour un jeu dont on n'attendait beaucoup et qui n'est finalement que moyen.

6 conduites de vaisseau

Le titre de cette catégorie est un peu impropre, car réducteur. Il ne s'agit pas réellement de conduire des vaisseaux, mais de conduire des vaisseaux pour remplir différentes missions. Par contre, les environnements sont pour la plupart assez similaires : surface en gouraud, radars, ordinateur de bord à synthèse vocale.

En cartouche

CyberMorph

Le tout premier, et pas nécessairement le plus mauvais. Bien que très discuté, il a ouvert un genre... personnellement, je le trouve assez agréable, bien qu'un peu répétitif il est vrai.

Hover Strike

Un cybermorph en moins joli et moins maniable. À l'intérêt.

I War

Tout récent, ce jeu n'apporte pas grand-chose de nouveau non plus. Pas très joli, même s'il est un peu plus stratégique que les autres, il n'est pas d'un intérêt fabuleux.

En CD

Hover Strike CD

Une version CD du titre cartouche, qui corrige ces principaux défauts. Le vaisseau est nettement plus maniable, l'ensemble est plus rapide et plus joli. Bref, pas mal, mais ne se distingue pas vraiment du lot. Et comme Cybermorph est fourni avec la machine, il faut aimer le genre (ou avoir un titre qui se dégage réellement) pour en acheter un autre.

BattleMorph

Une version évoluée et plus jolie de CyberMorph. Pour ceux qui auraient fini CyberMorph et qui sont équipés d'un lecteur CD.

Blue Lighthning

Ce simulateur de combat aérien, fourni avec le lecteur de CD, est l'un des titres les plus décevants de la Jaguar. N'exploite pas vraiment ce lecteur, à part pour les scènes de présentation raytracées. Pas grand-chose de positif à en retenir.

2 inclassables

En cartouche

Iron Soldier

Certains le trouvent génial. Moi, je trouve ce titre dans lequel votre robot mastoc, lent et difficilement contrôlable doit casser des buildings, totalement inepte et sans intérêt. Ce qui ne m'empêche pas d'attendre le 2 avec impatience, en espérant qu'il sera nettement mieux (ce qui ne devrait pas être difficile).

En CD:

Vid Grid

Fourni avec le lecteur, ce jeu peut à la rigueur se retrouver dans la catégorie Arcade Reflexion, mais ce serait le réduire beaucoup. En fait, ce jeu dans lequel vous devez reconstituer des clips-puzzle constitue pour moi à la fois l'un des jeux majeurs de la Jaguar, une démonstration fabuleuse de la puissance de la machine, et le premier véritable jeu multimédia. Mon seul regret, c'est qu'à partir du quatrième niveau, cela devienne très dur et que je sois bloqué.

Les annoncés officiellement avec date à l'appui et passés à la trappe (jusqu'à présent). Espérons-les voir un jour prochain.

Pour Juillet 1995

Aircars

Pour Aout 1995

Rise of the robot

Démolition Man

Créature Shock

Pour Septembre 1995

Battle Sphere

C.Barkey BasketBall

Max Force

Soul Star

Space War 2000

Pour Octobre 1995

Robinson Requiem

Formula 1 Racing

pour Novembre 1995

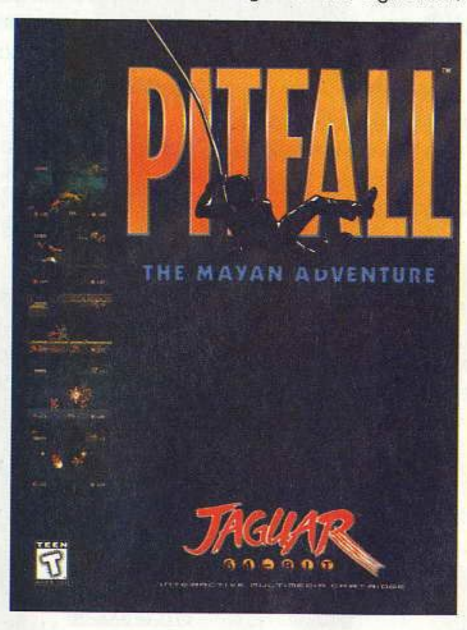
Black Ice/white Nose

Brett Hull Hockey

Les indispensables

Marc Abramson :
Atari Kart, Fight For Life, Baldies, Vid Grid, Alien Vs Predator, Highlander, PitFall, Tempest 2000

Godefroy de Maupeou : Alien Vs Predator, Tempest 2000, Rayman, Myst et puis Atari Kart, Pinball Fantasies, Attack of the Mutant Penguins, Fight For Life, Highlander, Super Burn Out, Flip Out, Defender 2000, Checkered flag, Iron Soldier, baldies, Theme Park, Battlemorph, Bubsy, Zool 2, Pitfall, Val d'Isère.



Tristan Collet : Alien Vs Predator, Doom, Highlander, Tempest 2000, Fight For Life et puis Baldies, Rayman, Iron Soldier, NBA JAM

Marc ABRAMSON



Toujours plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec MOKTAR

16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges !
Un Hit des jeux de plate-forme.





Par correspondance uniquement,
64 F
auprès de PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

Nom:...
Prénom:.......................................
Adresse:......................................
CP:............... VILLE:.................

❑ ST Disquettes / MOKTAR
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

STM108

THE BLUES BROTHERS

Encore plus d'action pour votre ST !

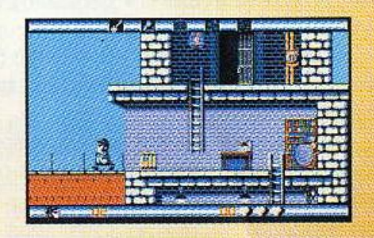
ST Disquettes avec Les Blues Brothers

On leur a volé leurs instruments! Aidez-les à les récupérer.

Un Hit des jeux de plate-forme.



5 niveaux immenses, plus de 40 bonus et options, 30 ennemis !



Special guest-stars: Jake & Elwood!
Nouvelle présentation en boîtier cristal

Par correspondance uniquement,
64 F
auprès de PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

Nom:...
Prénom:.......................................
Adresse:......................................
CP:............... VILLE:.................

❑ ST Disquette /BLUES BROTHERS
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

STM108



dirigé par Frédéric THIRARD



démos : ça bouge !

Comme prévu, nous nous retrouvons ce mois-ci avec l'interview du groupe français TooNs, qui a produit la Yepyha Démo dont je vous parlais le mois dernier.

POUR COMMENCER

Le gros morceau du mois, c'est l'interview du groupe TooNs, et vous avez même le droit aux snaps de la démo, qui sont arrivées trop tard pour figurer dans l'article du mois dernier...

A part ça, pas grand-chose de nouveau ce mois-ci pour la scène de la démo Atari, il faut croire que nos coders préférés attendent les vacances pour sortir de nouvelles productions.

Les coding parties de cet été seront donc, on l'espère, riches en nouveautés toutes plus impressionnantes les unes que les autres.N'hésitez pas vous-même à vous rendre à ces coding parties, même en "touriste" :

les prix ne sont vraiment pas excessifs (surtout si vous vous y prenez à l'avance), et ça vaut vraiment le détour.

Pour ceux qui auraient raté un épisode, je vous remets les infos sur les 2 principales coding parties de l'été.

GIGAFUN 96 : du 2 au 6 août 1996 à Offendorf (67) près de Strasbourg. Contact : F.F.C., 6 rue de l'école, 67800 BISCHHEIM. Prix : 100 F sur place ou 50 F si vous réservez (réductions pour les assos, etc...).

PLACE TO BE IV : du 22 au 26 août à Mont-De-Marsan (dans le Sud Ouest). Contact : Association EAGLES,

Lieu dit le "Trouilh", 40090 BOUGUE. Prix : 100 F sur place ou 70 F si vous réservez (gratuit pour les filles et les extra terrestres de Roswell...).

N'hésitez surtout pas à contacter les organisateurs aux adresses indiquées pour avoir plus de précisions.

QUOI DE NEUF ?

Comme je vous l'annonçais il y a 2 mois, beaucoup de coders planchent actuellement sur des jeux Falcon, principalement des shoot them'up. Parmi ceux-ci un excellent jeu en perspective : X-Moon. Ce shoot them'up dont vous avez quelques images sur ces pages est particulièrement réussi, il faut dire que beaucoup de coders, de différents groupes (New Trend, AURA, Lazer, Moule / Fatal Design, Cream, Animal mine), travaillent dessus.



Une preview jouable est déjà sortie, c'est un incontournable à ne surtout pas manquer. Vous pourrez le trouver sur les bons sites FTP (et notamment celui du cnam : ftp.cnam.fr) ainsi que sur les BBS qui traitent du Falcon.



PETIT PROJET

Je pense débuter pour la rentrée un petit projet de lexique du jargon démo, en pensant à ceux pour qui rotozoom, glenz ou gouraud ne sont que des mots barbares. Voilà ce que je vous propose : vous m'envoyez vos propositions de définitions et tous les mois j'en publierai quelques-unes, les plus claires et les plus intéressantes. Bien évidemment les auteurs de ces définitions seront mentionnés ("ouais, je vais avoir mon nom dans STmag"). Allez-y : envoyez-moi vos définitions par Minitel ou e-mail et je vous répondrai, les définitions peuvent porter sur des effets ou du vocabulaire de coder ou propre aux coding parties etc... On peut même envisager de faire un lexique complet avec toutes les définitions dans le numéro de fin d'année par exemple !

L'INTERVIEW

J'ai gardé le meilleur pour la fin : voici l'interview du groupe TooNs, réalisée peu après la sortie officielle de la Yepyha.

Merci à Scrap et à Mickmouse d'avoir répondu à mes questions.

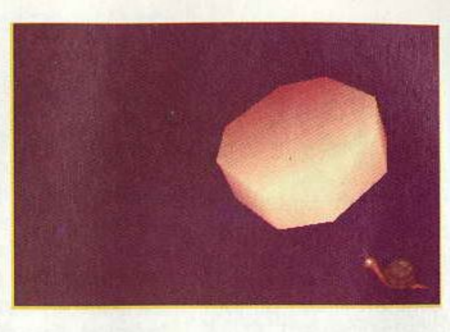
Une présentation rapide du groupe TooNs et de ses membres ?

SCRAP : Bon alors... en fait TooNs est composé d'anciens membres du groupe Megabusters. On a créé ce groupe car une grande partie des Megabusters était passée sur PC, ou n'était plus active.

Le groupe TooNs est composé de Clafou, Tronic, Mickmouse et moi pour le code (ADS code un peu aussi), ALASKA pour les GFX, et ADS pour la

zik.

Parlez-moi un peu de votre nouvelle démo et du fameux effet : le "Gouraud Plouf – Shading"...



MICKMOUSE : En fait, au début, la démo devait être beaucoup plus grosse (plus d'effets), et devait s'appeler Review. Mais ça faisait déjà très longtemps qu'on avait codé les effets et on voulait sortir quelque chose rapidement...

Alors on a choisi quelques effets, Alaska nous a donné des directives pour le design et puis voilà : ça a donné la Yepyha démo.

SCRAP : Pour le "Gouraud Plouf – Shading", ça s'est fait par hasard... au début, je voulais juste faire du gouraud transparent, et puis il s'est trouvé que la manière dont je remplissais les polygones créait une déformation.

J'ai trouvé que ça faisait très sympa, je l'ai montré à Mickmouse, et il a aimé aussi... voilà pour la petite histoire.

MICKMOUSE: Pour l'effet avec la boule, je me suis inspiré de la démo Bound 5 de CRAC. J'avais vu une preview, et CRAC m'a expliqué comment il faisait.

Comme l'effet me plaisait beaucoup, j'ai essayé de le refaire.

Je tiens d'ailleurs à le remercier pour ses explications.

D'où vous est venue l'idée de faire un design "forestier" et une musique si inhabituelle pour une démo ?

MICKMOUSE : On voulait depuis longtemps (Scrap et moi) faire une démo avec des graphes sympas (des petits animaux), Flan nous a fait un chouette graphe, et puis Alaska a fait d'autres petits animaux cool... Pour les musiques, c'est Maf (sur Amiga) qui nous a fait les deux. Il a un style bien à lui !

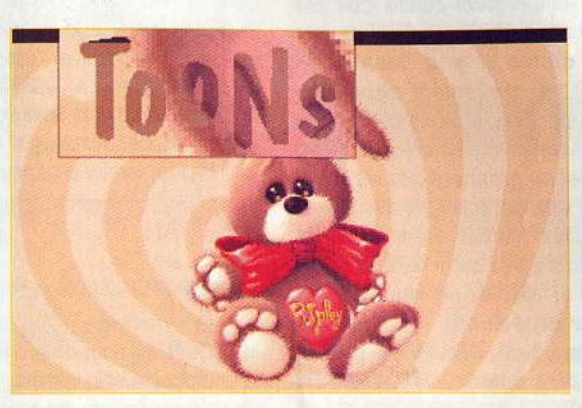
Et ça allait bien avec la démo... On voulait faire une démo qui sorte un peu de l'ordinaire et qui avait un style "TooNs" !

Que pensez-vous de la scène Atari française en matière de démos actuellement ?

SCRAP : Et bien en ce moment il faut reconnaître que c'est plutôt calme...

Pour moi, EKO restera le meilleur groupe sur Falcon (MAXX-OUT est vraiment très fort en 3D), EXA sont très bons aussi... j'attends la démo d'Adrenaline avec impatience, et j'espère qu'ils réussiront à faire quelque chose d'original.

MICKMOUSE : tout pareil (on n'est pas jumeaux pour rien).



Et en ce qui concerne la scène internationale ?

MICKMOUSE : Il reste encore quelques groupes Allemands (Lazer, Avena, Digital Chaos), enfin je ne sais pas s'ils sortiront encore des démos... Il semble que les activités de la scène internationale se réduisent (comme celles de la scène française d'ailleurs). Peut-être parce que les personnes qui faisaient des démos sont maintenant dans le monde du travail et ont d'autres préoccupations.



Comment voyez-vous l'avenir de la scène démo Atari en France ?

MICKMOUSE : Je pense qu'on aura encore droit à des productions, mais moins techniques et plus axées sur le design.

Quels sont vos projets, vos futures productions, à quelles coding parties pensez-vous aller ?

SCRAP : nous avons plusieurs projets de démos sur Falcon, mais je ne sais pas si on sera assez motivés pour les mener à terme. (ALASKA va me tuer quand il va lire ces lignes), enfin il est probable qu'on sorte encore quelques petites choses. Sinon, je suis de plus en plus tenté par la BeBox, et j'ai vraiment envie de développer dessus... Alors si j'arrive à convaincre Mickmouse de payer la moitié (héhé)... Je ne sais pas encore si on pourra se rendre à des CPs cette année... (je parle pour Mickmouse et moi).

Le mot de la fin ?

MICKMOUSE & SCRAP : Le Falcon est vraiment une super machine, dommage qu'Atari ne l'ait pas soutenue. Mais c'est une machine qui a encore beaucoup de fans et tant qu'on prendra du plaisir avec, on la gardera !

VIVE LES VACANCES !

N'oubliez pas que si vous avez produit une démo (même une petite intro), elle peut avoir sa place sous la rubrique ou pourquoi pas, sur la disquette du magazine (une TRES petite intro). De même si vous organisez une coding party, profitez de la rubrique pour en faire l'annonce ! Ce ne sont pas les moyens qui manquent pour nous contacter : par courrier, minitel : 3615 STmag en BAL Deufr ou courrier électronique : thirard@linux.utc.fr.

On se retrouve à la rentrée, en espérant que les coding parties de l'été auront été fructueuses. D'ici là, je vous souhaite de passer d'excellentes vacances.

Frédéric THIRARD

revue de presse

Voici le premier mois intégralement dédié aux fanzines, non pas que cela soit un choix, mais tout simplement parce que les magazines étrangers ne nous que très irrégulièrement. Certes, il y a bien ATARI WORLD qui a finit par réellement disparaître entraînant dans son sillage COMPO UK, mais en dehors de cela il semble que les rédacteurs en chef ne prennent pas vraiment le temps de nous envoyer leurs productions à l'inverse de LA TERRE DU MILIEU qui en expédie une bonne vingtaine par mois à l'étranger : ST FORMAT, ATARI ST NIEUWS (le seul qui soit régulier dans ses expéditions, mais comme c'est un bimestriel...), ST COMPUTER (qui a perdu son dos plat parait-il), ATARI INSIDE, ATARI MAGAZINE (VOICI DI CORRIDOIO), C-LAB, MEDUSA SYSTEM...

C'est comme cela et comme notre presse amateur est de très bonne facture, on aura tout de même de quoi lire cet été.

FALCONNEXION

n°6

Avril/Mai 96



C'est un fait, FALCONNEXION privilégie la qualité à la quantité. Le contenu n'est donc pas massif, mais possède une originalité indéniable. La série sur la perspective en est un exemple flagrant.

Ce qui est nouveau, c'est le départ de Jérémy BRYANT, le rédacteur en chef. On ne sait pas trop pourquoi, mais l'édito, le dit tout net : c'est Laurent BRUGUIERE qui officiera dorénavant à ce poste.

Laurent BRUGUIERE, c'est aussi le maquettiste à qui nous devons le fait que FALCONNEXION reçoive un jour, la palme de la meilleure maquette pour les fanzines.

Comme nous avons affaire à un paoïste convaincu, le magazine devrait sans doute s'orienter encore plus vers la PAO à l'avenir.

Ce mois-ci ce sujet aborde CONFIG SL, le choix des fontes et l'optimisation du temps de travail sous CALAMUS avec une bonne astuce pour ceux qui n'ont pas EDDIE : attribuer rapidement dans PKS WRITE, des gabarits et styles de textes en faisant ??? Non je ne le vous dirais pas ! Achetez FALCONNEXION, vous oeuvrerez ainsi pour la pérennité de cet organe atariste de qualité.

Les trucs et astuces concernent l'excellent SHEER AGONY qui doit sortir en version CD sous peu, la technique l'AGGRANDISSEMENT ET LA ROTATION D'IMAGE, la chronique ; le RISC & CISC et la partie associative, l'assemblée générale de FALCONNEXION : LA GIGAFUN'96 qui se déroulera du 2 au 6 Août à la Salle Polyvalente d'Offendorf au nord-est de Strasbourg.

Et puis bien, il y a les news...

ATARI FAN

n°8

Mars 96



Je remercie Daniel MACOUIN, qui nous a envoyé la photocopie et le sommaire de ce super fanzine espagnol consacré à nos machines préférées. Au sommaire : – tirage au sort d'une JAGUAR, – le premier congrès ATARI espagnol les... 5, 6 et 7 Avril à Rota (La Rota c'est ça ?), – un article sur les systèmes d'exploitations qui, curieusement, ne mentionne pas MAGIC, – AUDIO TRACKER, – AUDIO FUN MACHINE (là ça date un peu par contre), – deux pages sur l'assembleur 68 000, – APEX MEDIA, – les visualiseurs AVI, MPEG..., – actualités JAGUAR, – les disques durs pratiques, – le formatage, – les DSP, – EXTENDOS PRO, – ...

Ce n'est que le sommaire, mais il faut bien se dire que vue ma connaissance toute relative de l'espagnol, une lecture approfondie n'aurait certes pas apporté grand chose. J'ai tout de même hâte de le recevoir rapidement.

J'en profite pour lancer un appel d'offre. Si certains d'entres vous connaissent bien les langues étrangères, je serais ravi de les mettre à contribution pour la compréhension des magazines étrangers. Qu'on se le dise !!!

JAG CONNEXION

N°4

Juin 1996



Un numéro de JAG CONNEXION qui témoigne du succès de cet excellent fanzine dédié à la JAGUAR, puisqu'on y apprend que la rédaction ne peut plus assurer la distribution gratuite vu que le nombre de lecteurs a triplé. Le coût est devenu tel qu'il fallait changer de statut. Ce sera une association dont la cotisation sera fixée à 150,00 F par an. Du coup, plein de projets vont décoller comme la réédition des anciens numéros (excellente initiative car JAG C. est plus une véritable bible pour les joueurs qu'un trimestriel d'actualités), un service de notices de jeux traduites en français, des listes d'ataristes par régions...

Bref la JAG CONNEXION ne fait que commencer !

Au sommaire de ce numéro, un bon mini-dossier sur les accessoires et goodies JAGUAR, des tests et les incontournables trucs et astuces qui rendent indispensable cette réédition des anciens numéros.

Dans les tests MYST et FIGHT FOR LIFE remportent chacun trois coeurs, alors que VAL D'ISERE, DEFENDER 2000, BRUTAL SPORTS FOOTBALL, SENSIBLE SOCCER et PRIMAL RAGE s'octroient respectivement 2, 2, 2, 1 et 1 coeur. Le gros morceau, c'est évidemment FFL avec cette interrogation : arrive-t-il trop tard ?' Je vous laisse lire la(les) réponse(s) dans le fanzine.

Les trucs et astuces sont dédiés cette fois à THEME PARK, BALDIES, BATTLEMORPH, HIGHLANDER, DEFENDER 2000, POWER DRIVE RALLYE, PITFALL, MYST CD, RUINER PINBALL, SYNDICATE, TEMPEST 200 (avec un truc bien digne de Jeff MINTER) et ATARI KART.

Au registre des Rumeurs, Potins et News, on notera l'explication, à prendre avec des pincettes comme le dit si bien l'auteur, selon laquelle DEMOLITION MAN et CREATURE SHOCK seraient terminés, mais pas près de sortir pour cause de désaccord en VIRGIN et la Corp.

Allez, je termine avec le hit des lecteurs assez proche de celui de notre Marc ABRAMSON national :

1) RAYMAN, 2) BATTLEMORPH, 3) ALIEN VERSUS PREDATOR, 4) HIGHLANDER, 5) DOOM, 6) ATARI KART, 7) SUPER BURN OUT, 8) VAL D'ISERE, 9) BALDIES et en dixième position FLIP OUT.

LYNX CONNEXION

n°7

Juin 1996



Un peu moins fourni que J.C, et c'est normal vue l'actualité immobilique de la LYNX (remarquez que côté JAG, ce n'est non plus La Samaritaine la veille de Noël), mais on y trouve toujours son lot de tests et de trucs et astuces.

Les tests vont d'HYDRA à DRACULA en passant par BATMAN RETURNS, GAUNTLET, ZARLOR MERCENARY et BILL & TED'S. Les Trucs et Astuces

concernent VICKING CHILD, BUBBLE TROUBLE, SLIME WORLD et DRACULA.

Si DRACULA, ZARLOR et BILL & TEDS (un jeu étonnant à essayer) obtiennent trois coeurs sans surprises, on s'étonnera de ne voir qu'un seul coeur décerné à BATMAN qui est, à mon sens, une véritable réussite. Bon d'accord les shoot them up sont un peu lassants à la longue, mais la réalisation est telle que je reste pantois devant la notation de 69%. Mais c'est bien là l'attrait du journalisme : exprimer les idées et opinions les plus diverses. Donc acte !

Allez, je vous livre aussi le Top des Lecteurs :

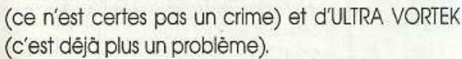
1) TOKI, 2) AWESOME GOLF, 3) SHADOW OF THE BEAST, 4) SUPER SKWEEK, 5) WARBIRD.

JAG WAR

n°5

Juin 1996

Un numéro spécial baston où FIGHT FOR LIFE l'emporte haut la main. On notera tout de même l'absence de DOUBLE DRAGON 5 (ce n'est certes pas un crime) et d'ULTRA VORTEK (c'est déjà plus un problème).



Dans les news flash on peut lire l'info suivante on en peut plus étonnante. Selon le magazine Computer Retail Weekly, et d'après une enquête de Faitfield Research, voici les chiffres de ventes de jeux aux USA pour les quatre premiers mois de 96 en millions d'unités :

Super Nintendo : 14,5, Megadrive :10,8, LYNX : 3,1, PSX : 1,8, JAGUAR : 1,4, Saturn : 0,7, 3DO : 0,2

Si ceux-ci s'avèrent réels, voilà de quoi retourner pas mal d'idées reçues.

JAG WAR c'est décidément le tout petit fanzine qui étonne les grands magazines !

FALK MAG 3

Il tient sur deux disquettes HD, je les ai reçues pour la deuxième fois (la première fois, je les ai données après m'être assuré qu'elles étaient bien copiées sur mon disque dur ; c'était sans compter sur le crash peu de temps après de ce dernier), mais il m'est totalement impossible de décompacter un des fichiers essentiels. C'est dommage car il paraît qu'il est excellent et surpasse son précédent opus. Si quelqu'un veut bien me le renvoyer (je n'ose plus le demander une nouvelle fois à son auteur), je lui serais très reconnaissant.

FAUCONTACT-CONTACT'ST

Quelques nouvelles du front

FAUCONTACT continue !

Sans doute la pression des associés était-elle plus forte que ne le songeaient les membres du bureau, car nous venons d'être averti que FAUCONTACT continuera comme fanzine et comme association. Pour preuve, la nouvelle A.G. aura bien lieu cet été et sera ouverte aux programmeurs en herbes, avec des compétitions de niveau très abordable.

En ce qui concerne la publication, on s'abonnera dorénavant pour un certain nombre de numéros et non pour une durée comportant ce nombre de numéros. Je ne sais pas si vous m'avez suivi, mais cela veut dire en clair, que vous ne pourrez plus vous dire "je n'ai pas reçu mes quatre numéros dans l'année comme prévue", mais "quand leurs numéros 2 arrivait-il donc, cela fait déjà deux ans que j'ai reçu le n°1 !!!". Ce qui est une boutade car, si FAUCONTACT tarde parfois à sortir son fanzine, il reste un périodique qui mérite ce nom.

CONTACT ST arrête !

Là c'est beaucoup plus triste, car le premier club d'atariste ferme ses portes et son fanzine avec ! Il ne devrait rester que la vente de DP. La cause invoquée est la politique d'ATARI vis-à-vis du ST et de la JAG, mais je crois qu'il faut plutôt chercher du côté du manque de journalistes motivés tant il est vrai, qu'à l'inverse de PFM, FAUCONTACT ou FALCONNEXION, les rares derniers numéros semblait un peu en marge de l'actualité. C'est sans doute là l'effet du temps sur le bénévolat qui anime les associations.

Salut Alain, Dominique et tous les autres, vous allez nous manquer dorénavant...

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook 1024226 HEIKENDORF, ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM, / HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER
Postfach 59 69, D-65734 ESCHBORN / ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49 / 10144 TORINO / ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING
Somerton, Sommerset TA11 6TB / ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux / 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT / 63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole / 67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST
7, rue Félix Gaffiot / 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

O NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618 LONINGEN / ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9, 88662 UBERLINGEN / ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière, 35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a, 28876 OYTEN / ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

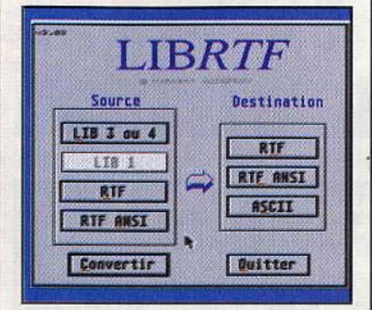
LYNX CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32

JAGUAR CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE
tél +tél + fax (16) 63 26 03 32

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses, 83210 SOLLIES-PONT
tarif : 150,00 F/an – 4 n°

ATARI

Bureautique

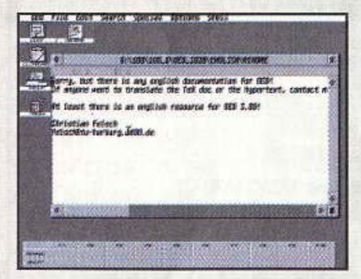


✓ LIB RTF 3.03

STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)

Voila un utilitaire qu'il est toujours bien ! Il convertit les fichiers LIB des Rédacteurs 3 et 4 en textes au format RTF. Récupérés sous Word, le résultat est plus que correct. Les styles sont faux, mais ils sont repris comme tels et il suffit de les corriger. Il permet aussi la conversion entre plusieurs RTF, et même vers l'ASCII. Interface soignée. Fonctionne maintenant en drag and drop.
Programme et doc en français.
/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF33.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Qed 3.82

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Qed est un des éditeurs phares du domaine public présents sur nos machines. Il possède quelques options originales (utilisation de certaines fonctions sur plusieurs fichiers simultanément) et une interface très agréable à utiliser.
Avec nombre de nouvelles fonctions, Qed est réussi et tient le haut du panier !
L'archive contient un fichier RSC anglais.
/BUREAU/TTEXTE/QED_382B.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Qed docs 3.82

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Doc en DVI et aide en ligne au format ST-Guide pour QED, le sympathique éditeur de textes dont la version 3.82 est également disponible ce mois-ci.
Docs en allemand.
/BUREAU/TTEXTE/QED_382D.TOS

Réf. : ST1719 

✓ COPEQ 4.06

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version de COPEQ (qui s'appelait Comptabilité Domestique, puis Personnelle) de Marc Nussli. Basé sur un plan comptable, gère les graphes, ajoute des touches de fonctions programmables, des menus GEM, est compatible NVDI, BIGSCREEN, SELECTRIC, WINIX 2.3, etc., et propose une aide sous ST-Guide. Bonnes fonctions de recherche et d'enregistrement multiple.
Bon shareware français.
/BUREAU/DIVERS/COPEQ406.TOS

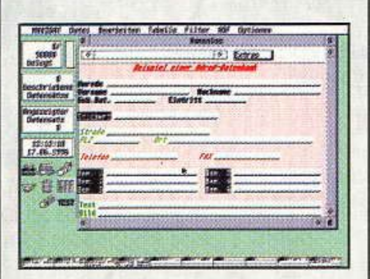
▼▼▼▼▼

✓ Multicomptes 1.06

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Multicomptes est une comptabilité personnelle en shareware, plutôt bien réalisée et complète. 99 comptes simultanés, 30 types de mouvements, 52 postes, opérations automatiques, rappel des derniers libellés, etc. Offre maintenant un budget prévisionnel en tableau et graphique. Cette réalisation française est à essayer.
/BUREAU/DIVERS/MLTCM106.TOS

Réf. : ST1718



✓ Maxidat démo 5.21

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Voici la version de démo de Maxidat, présenté dans STMAG n° 105. Vous permettra de découvrir ce programme par vous mêmes.
Programme et doc en allemand.
/BUREAU/SGBD/MAXIDAT.TOS

Réf. : ST1720 

Communication

✓ StarCall (1) 2.1a

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Version complète (avec Fax et BBS) de StarCall, cet émulateur de terminal (VT52, VT100, ANSI couleur...) à utiliser avec un modem. Il dispose même d'un "chat mode" bien pratique pour éviter le mélange des caractères de deux connectés qui s'écrivent en temps réel.
Shareware en version anglaise.
Cette archive est la première partie.
/COMMS/TERMINAL/STAR21AE.TOS

Réf. : ST1721

✓ Coma 3.40

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.
Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page et gère les messages vocaux. Et look 3D si on a au moins le VGA 16 couleurs (de plus en plus beau !) Contient un éditeur de texte.
Logiciel et doc en anglais ou allemand.
/COMMS/TERMINAL/COMA_340.TOS

▼▼▼▼▼

✓ StarCall (2) 2.1a

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Deuxième partie de StarCall 2.1a (tout ne tenait pas sur un disque). Contient un fichier LZH qui doit être mis, sans être décompacté (l'installeur a besoin du LZH) dans le dossier STAR21AE créé par le décompactage de STAR21AE.TOS.
/COMMS/TERMINAL/STAR21AE.TOS


Réf. : ST1722

✓ WWW 1.31

STF/STE/TT/Falcon

On parle beaucoup de WWW aujourd'hui : c'est la première fois qu'apparaît un moyen de connexion Internet GEM sur Atari, sans passer par Linux ou MintNet.
WWW rassemble trois parties : le HTML-browser d'Alexander Clauss, STIK (connexion SLIP) et HTML.OVL qui assure le lien entre les deux précédents. Sans AntMail, Finger, IRC, Telnet qui sont dispos également.
Il est régulièrement débuggé et suscite un grand intérêt dans comp.sys.atari.st. Bientôt une connexion PPP ?
Programmes et docs en anglais.
/COMMS/WWW131.TOS

Réf. : ST1723 

✓ AntMail 0.7.8

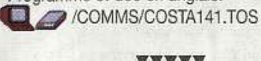
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Programme en freeware pour l'e-mail (courrier électronique sur internet). Bonne conception, paramétrage pratique, mais n'a ni viewer ni éditeur. Il faut utiliser des applications externes, ce qui est à la fois un avantage et un inconvénient.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/ANT7_8.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Costa 1.41

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Costa est une application qui permet de calculer le coût des communications téléphoniques. De nombreux paramètres permettent de fixer les tarifs de base.
Programme et doc en anglais.

/COMMS/COSTA141.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Finger 1.0

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Compatible avec Stik, voici le portage de Finger sur Atari. Cette application, dérivée de la fonction Unix du même nom, permet de vérifier une adresse e-mail, d'obtenir des détails sur un correspondant, de trouver une adresse e-mail d'après un nom, etc.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/FINGER10.TOS

▼▼▼▼▼

✓ IRC 0.57b
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
En mode texte, mais c'est toujours ça, voici un IRC compatible avec Stik, cela vous permet de dialoguer en direct sur les sites IRC. Fonctionne en fait dans toutes les résolutions mais je doute qu'on se connecte sur le net en utilisant la basse résolution ST...
Programme et doc en anglais.
/COMMS/IRC_057.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Swampdog UU
STF/STE/TT/Falcon
Petite application, fonctionnant aussi en drag and drop, permettant l'UUEncode/Decode. Il ne teste le "begin" que sur la première ligne, donc certains fichiers encodés comprtant des commentaires préalables devront être "nettoyés" au préalable.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/SDUU.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Telnet 1.0
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Voici un Telnet compatible avec Stik. Telnet est une application utilisé dans une connexion internet pour accéder à certaines bases.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/TELNET.TOS


Réf. : ST1724

✓ Einstel 3.572
STF/STE/TT (>=640x200)
Serveur RTC maintenant légendaire dans une nouvelle version, malheureusement non compatible Falcon, mais pouvant gérer jusqu'à 7 accès simultanés sur un TT.
Programme et doc en français.
/COMMS/VIDEOTEX/SERVEURS/EINS3572.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Swiftel 3 Preview
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Juste pour voir, voici l'interface du prochain Swiftel 3, l'émulateur de minitel lié à Sweetel.
/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWP3_PRE.TOS

 
Réf. : ST1725

Falcon (1.44)

✓ Watership
Falcon
Un petit jeu d'adresse où on devra retrouver son chemin sur les canaux avec un zodiac, en évitant de percuter les obstacles. Pas récent, pas mal mais sans plus, mais ça méritait d'être signalé.
/JEUX/DIVERS/WATERSHP.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Wotanoid
Falcon (RGB)
Encore un clone d'Asteroïd pour Falcon RGB, très bien fait mais un peu difficile. Il conviendra donc aux acrobates du joystick. Graphismes réussis et inertie du vaisseau infernale à souhait !
/JEUX/ACTION/WOTANOID.TOS

Réf. : ST1726 

✓ Bad Mood 2.07
Falcon (VGA/RGB)
Dernière version du simulateur d'environnement de Doom présenté dans le numéro 102 de STMAG. Franchement, c'est pas mal du tout, même si ce projet de réalisation de Doom sur Falcon n'est encore qu'un visualiseur en temps réel.
/JEUX/ACTION/BM207.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Painium Disaster Démo
Falcon 3 Mo
Version de démo jouable d'un jeu d'arcade à scrolling vertical pour Falcon. Bons graphismes, son soundtracker sans surprise, mais bonne réalisation générale.
/JEUX/ACTION/PAINIUM.TOS

Réf. : ST1727 



✓ Switch
Falcon (RGB)
Voici un excellent clone de Stone Age, fonctionnant sur Falcon et moniteur RGB (ou télé). Le principe : mener un petit animal d'un point à un autre dans un temps imparti, en résolvant les énigmes nécessaires. Il faut modifier des interrupteurs et déplacer judicieusement des objets pour ouvrir la voie vers la sortie. C'est beau, c'est très bien.
/JEUX/REFLEXIO/SWITCH.TOS

Réf. : ST1728

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

✓ Graoumf Tracker 0.742
Falcon
Voici un excellent soundtracker 32 voies DSP sur Falcon, de réalisation française. Replay en 50 KHz, 16 bits stéréo (24 bits en interne), 255 instruments multi-samples (8 ou 16 bits), effets sur 65536 valeurs, enveloppes, pan, des tonnes de formats reconnus, etc. Une merveille !
Programme en anglais et doc en français.
/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK07420.TOS

▼▼▼▼▼

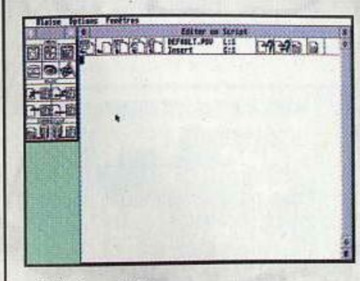
✓ Vroom Falcon
Falcon (RGB)
Il est arrivé ! Revoici le légendaire Vroom, aujourd'hui adapté sur Falcon. La maniabilité est toujours au rendez-vous (souris conseillée, c'est le plus agréable). Cette version ne fonctionne qu'en RGB mais une application est dispo dans une autre archive (VROOMVGA.TOS). Mettez-la dans le dossier de Vroom et vous aurez aussi une version tournant sur moniteur VGA.
/JEUX/ACTION/VROOM030.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Vroom Falcon VGA
Falcon (VGA)
Juste l'application de Vroom Falcon pour moniteur VGA. Nécessite le Vroom complet Falcon (VROOM030.TOS).
/JEUX/ACTION/VROOMVGA.TOS

Réf. : ST1729

Graphisme



✓ Blaise 1.4
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Organisé comme un éditeur de textes, interfacé avec POV, Blaise est un éditeur de fichiers POV (scripts, include, liste de commandes...). Simple, complet et efficace. C'est une réalisation française, donc entièrement dans notre langue maternelle.
/GRAPH/DESSIN/POV/BLAISE14.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Bitmap View IV
TT/Falcon (VGA 256)
BV4 est la suite de BV3, réalisation de Christophe Boyanique et Gilles Bouthenot.

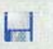
Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes ( =1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°108							Frais de port	15 F
							Total	

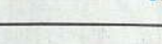
Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

C'est un visualiseur d'images GIF/TGA pour TT et Falcon en VGA 256 (et True Color sur Falcon, ainsi que les résolutions offertes par les Matrix).
Cette application utilise les objets EGLib, interface au look "Next" et utilisant une aide en ligne avec Speedo, créée par Christophe Boyanique. Parmi les nouvelles fonctions, signalons un zoom en temps réel.
Programme et aide en ligne en français
/GRAPH/UTILS/BV4.TOS

Réf. : ST1730 



✓ Imagecopy démo 4
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (Ttes Rés.)
Imagecopy est un utilitaire présentant trois fonctions : copie d'écran, visualisation et slide show, conversion de format ou de résolution. Il lit et écrit DEGAS, IFF, GIF, IMG & XIMG, JPEG, PCX, RSC image, TIFF, Prism Paint, True Paint et Windows Bitmap. Il peut lire encore d'autres formats (Calamus, MacPaint, Neochrome...). Ce n'est pas Gemview, mais Imagecopy propose un bon lot de fonctions. Cette version de démo ne s'installe pas en ACC, mais vous donnera un bon aperçu.
Programme et doc en anglais
/GRAPH/UTILS/CONVERT/IC4E_DEM.TOS


Réf. : ST1731

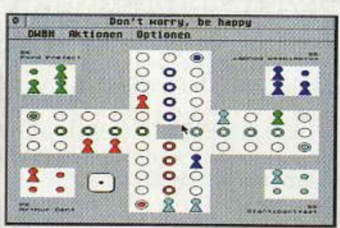
Jeux

✓ Crossword Creator II
STF/STE/TT/Falcon
Ce créateur de grilles de mots croisés est ici en version de démo. Toutes les fonctions sont utilisables, mais nous sommes limités à cinq mots.
Programme et doc en anglais.
/JEUX/DIVERS/CWCII.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Character Const Set 1.3
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Edition de caractères pour Advanced Dungeons & Dragons. Ne concernera bien sûr que les passionnés...
Programme et doc en allemand.
/JEUX/SOCIETE/C_C_S_13.TOS

▼▼▼▼▼



Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

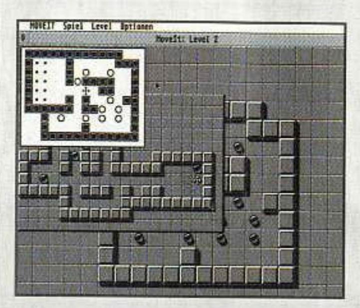
Ci-joint mon règlement par :
❑ Chèque ❑ Mandat
à l'ordre de :
DISKIMAGE
5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex
❑ Carte Bancaire
N° Carte :
Date expiration :
Signature obligatoire :

✓ Don't Worry Be Happy 2.0
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Voici la dernière version du célèbre jeu de petits chevaux revu par l'auteur de la série "Play it again, GEM!". Très bien réalisé, jusqu'à quatre joueurs peuvent se mesurer. On peut aussi jouer contre l'ordinateur. Interface 100% GEM, fonctionne aussi sous Multitos, Magic, Geneva, possède une aide ST-Guide, c'est en allemand mais qui ne connait pas le jeu ?
/JEUX/SOCIETE/DWBH20.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Jaguar Codes 0530
STF/STE/TT/Falcon/MM
Vous séchez ? Vous voulez la Punisher dans Super Burn Out ? Ou bien 100 millions au démarrage de Syndicate ? Ou bien... Alors ce petit texte ASCII en anglais est fait pour vous. De nombreux jeux Jaguar y sont passés à l'ouvre-boîtes. Version du 30 mai 1996.
/JEUX/DIVERS/JC_0530.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Move It 2.0
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
MoveIt est le désormais classique jeu de Sokoban (ou il faut déplacer les caisses) dans une version GEM où on peut maintenant choisir diverses tailles de graphisme, sous fenêtre et sans problème de compatibilité (Magic, Multitos, Geneva...). Il s'ajoute à la longue liste des jeux 100% GEM réalisés par Dirk Hagedorn et qui s'appelle "Play it again, GEM!".
Jeu et doc en allemand.
/JEUX/REFLEXIO/MOVIT20.TOS

Réf. : ST1732

✓ NetHack 3.20
STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (>=640x40
Ce jeu d'aventure est désormais célèbre : cette version n'est malheureusement qu'en version non GEM mais il fonctionne sous VGA 16 couleurs et monochrome. Le jeu lui-même tient la route et reste passionnant, mais j'avais pris goût à la version GEM....
Jeu et docs en anglais.
/JEUX/AVENTURE/NH320ST.TOS

Réf. : ST1733

Utilitaires

✓ Assembleur HP48
STF/STE/TT/Falcon
Assembleur pour la calculatrice HP48. La doc est en français.
/PROGRAMM/ASM_HP48.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Diskus démo 3.40
STF/STE/TT/Falcon
Voici la version démo de la dernière mouture de Diskus. Le meilleur des éditeurs de disques disponible dans le commerce, mais qui n'a toujours pas été importé en France, malheureusement. Il inclut dans sa version commerciale son propre driver de disque dur, et permet d'effectuer toutes les opérations possibles et inimaginables sur les fichiers ou les partitions de votre disque dur.
Un bon moyen de tester les capacités de ce programme avant de songer à son achat (en Allemagne !).
/UTILS/DISK/EDITEURS/DISKUS34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Extendos Pro Patch 2.4A
STF/STE/TT/Falcon
Extendos Pro est un driver de CD Rom commercial. Ce patch, diffusé en freeware, permettra à ceux qui sont déjà possesseurs réguliers d'Extendos Pro d'effectuer une mise à jour des versions 2.3, 2.3A ou 2.4 en 2.4A.
Programme et doc en anglais.
/UTILS/DISK/EPRO_24A.TOS

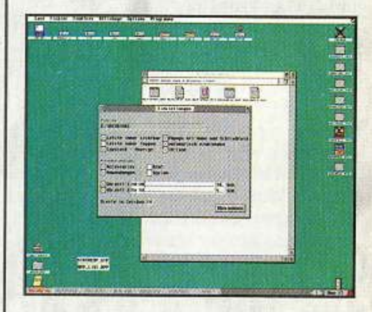
▼▼▼▼▼

✓ Mupfel Beta 1.a0
STF/STE/TT/Falcon
Gemini est un bureau alternatif qui reste couramment utilisé car il apporte de nombreuses fonctions, dont un shell avec scripts exécutables. Voici une nouvelle version (bêta) de ce shell.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SHELLS/MUPFB1A0.TOS

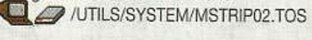

Réf. : ST1734 

✓ Let Them Fly doc fr
STF/STE/TT/Falcon
L'auteur de LIB_RTF vous offre la doc de Let Them Fly en version française.
/UTILS/SYSTEM/LETEM_FR.TOS

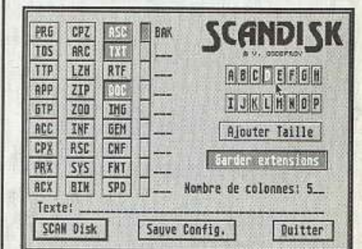
▼▼▼▼▼



✓ MultiStrip
STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)
Multistrip est une application ne tournant que sur les systèmes multitâches (Multitos, Magic) et n'a de sens qu'en 640 x 400 minimum. Installe une palette en bas de l'écran où apparaissent les applications actives. Permet bien sûr de passer d'une application à l'autre. Simple et sobre, efficace.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/MSTRIP02.TOS



▼▼▼▼▼



✓ **ScanDisk 2.11**
STF/STE/TT/Falcon
Cet utilitaire permet de rechercher des fichiers sur un disque (un seul disque à la fois), en fixant un masque d'extensions à prendre en compte. 27 extensions sont fixes, 9 sont définies par l'utilisateur. De plus, un programme permet de patcher l'application pour modifier les 27 extensions en preset.
Programme et doc en français.
/UTILS/FICHIERS/SCAND211.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **ST Computer HYP 2.05**
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Sous forme de fichier hypertexte ST-Guide, voici le sommaire général de ST-Computer. Ainsi, si vous suivez régulièrement (ou avez suivi) ce magazine allemand, vous pourrez retrouver en un clin d'oeil où se trouve l'article sur le machin que vous êtes sûr d'avoir vu quelque part un jour...
/UTILS/DIVERS/STCHYP25.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **ZControl 0.24**
STF/STE/TT/Falcon
ZControl est un panneau de contrôle alternatif. Il permet notamment d'ouvrir plusieurs CPX en même temps. Assez bien réalisé. Accepte maintenant de tourner en single-TOS.
Accessoire, CPX, doc et aide en ligne en allemand et anglais.
/UTILS/SYSTEM/ZCTRL024.TOS

Réf. : ST1735

✓ **ST Report 1220**
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1220.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **ST Report 1221**
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1221.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **ST Report 1222**
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1222.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **ST Report 1223**
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1223.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **TTF-SPD Organizer 1.6**
STF/STE/TT/Falcon/MM
Il fallait y penser : tous les sélecteurs de configuration au démarrage ne s'occupent pas des polices. Et les accessoires Speedo ne sont pas toujours pratiques : on ne voit à la fois que les fontes actives ou inactives. Cet organizer vous donnera la liste de toutes les fontes et renommera celles qui doivent être désactivées (une .SPD deviendra .SPX). Tout simple, mais efficace.
Réalisation française.
/UTILS/SYSTEM/TTFSPD16.TOS

Réf. : ST1736 